平成11年8月1日発行(年4回1日発行)第2巻第3号通巻9号

げーむじん PARTNER

げーむじんパートナー
リニューアル第1号

1999 SUMMER
夏号
vol.9
定価1200円

THE MAGAZINE
OF CUTE GIRLS
IN THE GAME
BY YOUR SIDE

近永早苗描き下ろしイラストと
厳選ビジュアルで綴る
Little Lovers
SHE SO GAME

大好き!
To Heart
イラスト描いちゃいました
+藤島康介のマルチ対談
vs高橋龍也&水無月徹

逮捕しちゃうぞ
原作者直筆未公開設定画
&インタビュー

ワールドツアーコンダクター・Lの季節
PIXY GARDEN・Memories Off
マリオネットカンパニー

イラストテレカプレゼント

来て見てもっとスキになる
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/

Illustration Kousuke Fujishima



アナログコントローラ（SCPH 1200）DUAL SHOCK™ 対応

今年はコレでお目見えだぁ!!

おまたせっっ!!
今年はプレステで登場だい、
神坂一監修の
新作オリジナルシナリオで
ゲームの全てがグレードアーップだし!!
もっちろん全員大暴れですっっごいんだから!
みんな、
買ってよね!

プレイステーション専用RPG

スレイヤーズろいやる2

絶賛発売中!!
価格5,800円
（税別）

※価格はすべて税別です。
都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL03（3238）8484
角川書店

ドリームキャスト専用シミュレーションアドベンチャーゲーム



機動戦艦ナデシコ

NADESICO THE MISSION



あの「ナデシコ」の最新作がドリームキャストに堂々登場!!

- 後藤圭二描き下ろし新キャラクター登場!
- 注目の新作アニメーションもばっちり収録
- 佐藤竜雄監督ストーリー監修の劇場版に続く完全新作!!
- ドリームキャストの性能を存分に生かしたフルポリゴン戦闘シーン!

初回特典
後藤圭二描き下ろしポスター

99年8月26日発売予定!!

予価6,800円(税別)





角川書店

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL03(3238)8484

「リトルラバーズ シーソーゲーム」

Little Lovers


SHESOGAME

GAME-JIN PARTNER SPECIAL NUMBER 28PAGES!

SAYURI HYUGA

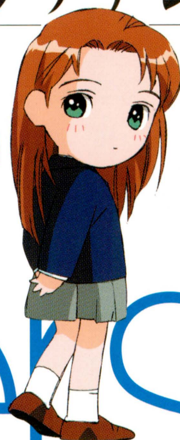
AYA TOUGETSU

KURUMI MATSUURA

●CD『こんなに君はあったかいんだね』レーベルイラスト

GAME-JIN PARTNER SPECIAL NUMBER 28PAGES!

「リトルラバーズ シーソーゲーム」



Little Lovers SHESOGAME

あなたと出会うために

ゆりか、ゆきえ、なな、あや、くるみ、さゆり━魅力溢れる6人の女の子たちの中から、自分にとって唯一無二のヒロインを1人選び、ライバルである3人の友人と共に甘く切ない3年間の高校生活を楽しもう！ ここではディレクターであるイシイジロウ氏のコメントを交えながら、キャラクターデザインを担当した近永早苗氏のイラストと一緒に、彼女たち6人の魅力を徹底紹介する！



リトルラバーズ シーソーゲーム

日経映像／NTT出版

8月発売予定　予価6,800円

高校生活テーブルトークRPG　1人～4人プレイ

デュアルショック対応

INTERVIEW

恋の争奪戦

世に出ている『リトルラバーズ』シリーズのすべてを手掛けるディレクターのイシイジロウ氏。今回、PS版『リトルラバーズ シーソーゲーム』発売にあたり、お話をうかがった。いったいどんな苦労や誕生秘話が隠されているのだろうか？ このインタビューを通じて、その思いを感じとってほしい。

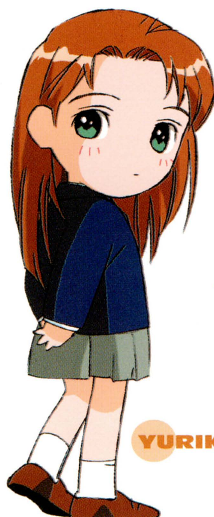
──このゲームを作るきっかけは？

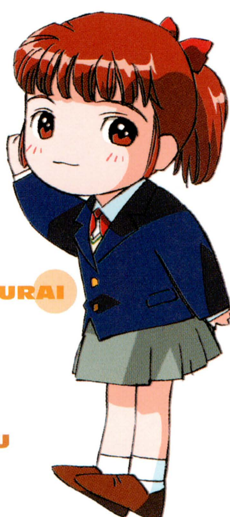
イシイ：最初はギャルゲーの3つの企画があったんですよ。その3つの企画を考えることになった原因っていうのが『ときめきメモリアル』（※以下『ときメモ』）。これをプレイする前までは、ギャルゲーというものをすごくバカにしてたんです。僕にとって18禁のゲームともあまり差別がなかったですしね。たまたま『ときメモ』が出たときに買ってみたんですよ、それも初回限定版を。「初回限定版だ〜、わぁ〜、すごい。こんなの買うヤツいるのか〜！」って、箱を開けてみたら、それがオルゴールになったんですよ。もう大笑いして、「これ、ほんまにすごいソフトや〜」って言って、その日、帰ってからプレイしたんです。そしたら「実はすごいゲームだ！　これは!!」と思いまして。次の日、みんなにススメたんです。もう、みんななぜかその次の日、遅刻するんですよね（笑）。

──みなさんは『ときメモ』のどこにハマったんですかね？

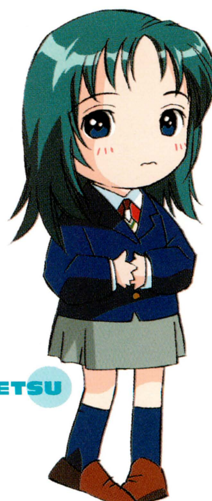
イシイ：まず僕が思ったのが、PSなのにしゃべるゲームだと。PS史上、メジャーでしゃべる作品といったら『ときメモ』が、たぶん初めて!?『ポリスノーツ・パイロットディスク』とかもあったかもしれませんが、まぁ、あんだけちゃんとしゃべるゲームは初めてで、“しゃべる”ことに非常にびっくりしたんですよ。もう、みんなで大騒ぎしてね。おもしろいし、いろいろな可能性があるということで、こんなゲームを作りたいなという話になったんです。そこで、出てきた企画というのが3つあって、その中の1タイトルの名前が「ときめきボードゲーム企画」って言って（笑）、みんなでわいわいやりながら女の子を取り合おうってゲームの企画で。2つ目はすごろく的な部分にストーリー性をもたせた方がおもしろいんじゃないかということで生まれた企画。そして3つ目がパソコンの中に『アクアゾーン』（※パソコン内で魚が飼えるソフト）みたいな感じで、パソコン内に住む女の子と会話できるソフトの企画だったんです。ちなみに、最後の企画は「マイ　リトルラバーズ」って、最初呼んでたんですけど（笑）。その3つの企画があって何が一番おもしろいかっていうと、ボード系というか今回の『シーソーゲーム』の原型が、僕らはおもしろいって思っていたんですよ。パソコンの方は、制作にそんなに予算も掛からないしということで、『シーソーゲーム』の原型的なゲームの企画を一生懸命進めようとしてたんです。ですが、NTT出版さんとお話したときに先方にひっかかった企画は、『リトルラバーズ』の原型の3つ目の企画だったんです。そして、こちらの方がおもしろいという話になり、PC版で先に出されることになったんです。

「ときめきボードゲーム企画」を作って、ソニーコンピュータさんに話をしにいった時、どういう評価を受けたかというと、「ゲームシステム的には今までないものである」と断言されました。特にその当時──『ときメモ』が出たばっかりの時に、対戦型でありながらギャルゲーの要素を持ったゲームの企画は、今まで提出されてないと言われたんです。ただ、こういうゲームを作るにあたって、キャラクターの強さは必要ですよとも、このまま出していったときに、ただのボードゲームに見られる危険性があるとも指摘されたんです。ただし、認知度のあるキャラクターデザインなどをもってこれれば、おもしろいのではないでしょうか？と。それで、その企画を寝かしながら練っている間に、PC版の『リトルラバーズ』がある程度ヒットしたんです。キャラクターも人気だということで、この


YURIKA SHINDOU


YUKIE SAKURAI


NANA OGIWARA


AYA TOUGETSU

本誌のために描き起こされた近永氏のイラスト。このイラストほか近永氏の絵を満載したイラスト集が、8月25日、ティーツー出版より発売決定！ 期待せよ!!

NOTICE!

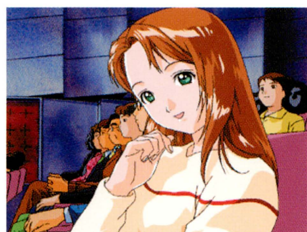
キャラクターで、「ときめきボードゲーム企画」を作ればいいんじゃないか！と、復活したのが、この今回の『シーソーゲーム』なんですよ。
──このゲームの資料を見せていただいたとき、「ライバルたちと争う」って書かれていて、それはそれで現実的でシビアなゲームだなって思ったんですよ。でもプレイしてみるとそうでもなく和気あいあい。あれっ？と思いました。
イシイ：大学時代の男友達の関係ってあんなんでしたよ。表面的には仲いいんだけど、裏では牽制しあっている（笑）。みんなで攻めないとダメな女の子を、１人だけ抜け駆けしてものにしようとしても絶対にダメって言われるから、みんなで近づいていって……。まぁ、それってモテへんヤツの戦略ですよね。「みんなで行くからさぁ～」とか言って誘ってね。そういうとこでこのゲームはリアリティあるというか（笑）。ホント、こういう６人のヒロインみたいなかわいい娘がクラスにいたら、アイドル的な存在になっていると思うんですよ。そういう子に対しては、みんなで誘い出すくらいしか手がないよ、っていう男の子がクラスの八割方じゃないかなって気がするんですよね。だから、このゲームはそういうふうにも楽しめるんです。
──では、ずばりこだわった点はどこですか？
イシイ：企画自体にすごくこだわりがあるので、企画を実現させること自体で、こだわりとしては精一杯なんですよ。新しいゲームシステムとか文法を作り出そうと思ったんで、そのためにさまざまな壁を越えるだけで精一杯だったんですね。
　普通、既存にあるゲームシステムだったら絵をこだわりましたとか、シナリオをこだわりましたとかっていうのがあるんですけど、ゼロから立ち上げているんで、もう、どこか一点こだわってなんていられない（笑）。ある作品と比べて、シナリオをこだわりましたって言い方はできるんですけど、ほかに比較できるものがないんです。ある意味『ときメモ』が最初に出てきたときくらいのこだわりをもって、１つのゲームを作りました。あえて『シーソーゲーム』というタイトルにしたのは、僕たちはゲームジャンルというかシステムを作りましたっていう宣言でもあるんです。今までのPC版『リトルラバーズ』のシミュレーションとは違う、まさに『ゲーム』を作りましたと。そこが一番のこだわりですかね。
──最後に生みの親としてひとことお願いします。
イシイ：生みの親として世の中に出すのは不安です。でも、このゲームをただのギャルゲーの枠の中では考えてほしくないです。「萌える」だけでなく、「燃える」ゲームとして楽しんでほしいです。そして、パターンにはまらない遊び方を考えてもらえる、そんなゲームになってもらいたいとも思っています。
──次のページからは各キャラクターのより詳しい紹介をイシイ氏にしていただきましょう！



KURUMI MATSUURA



SAYURI HYUGA



EPISODE-1

「僕と彼女と週末に」

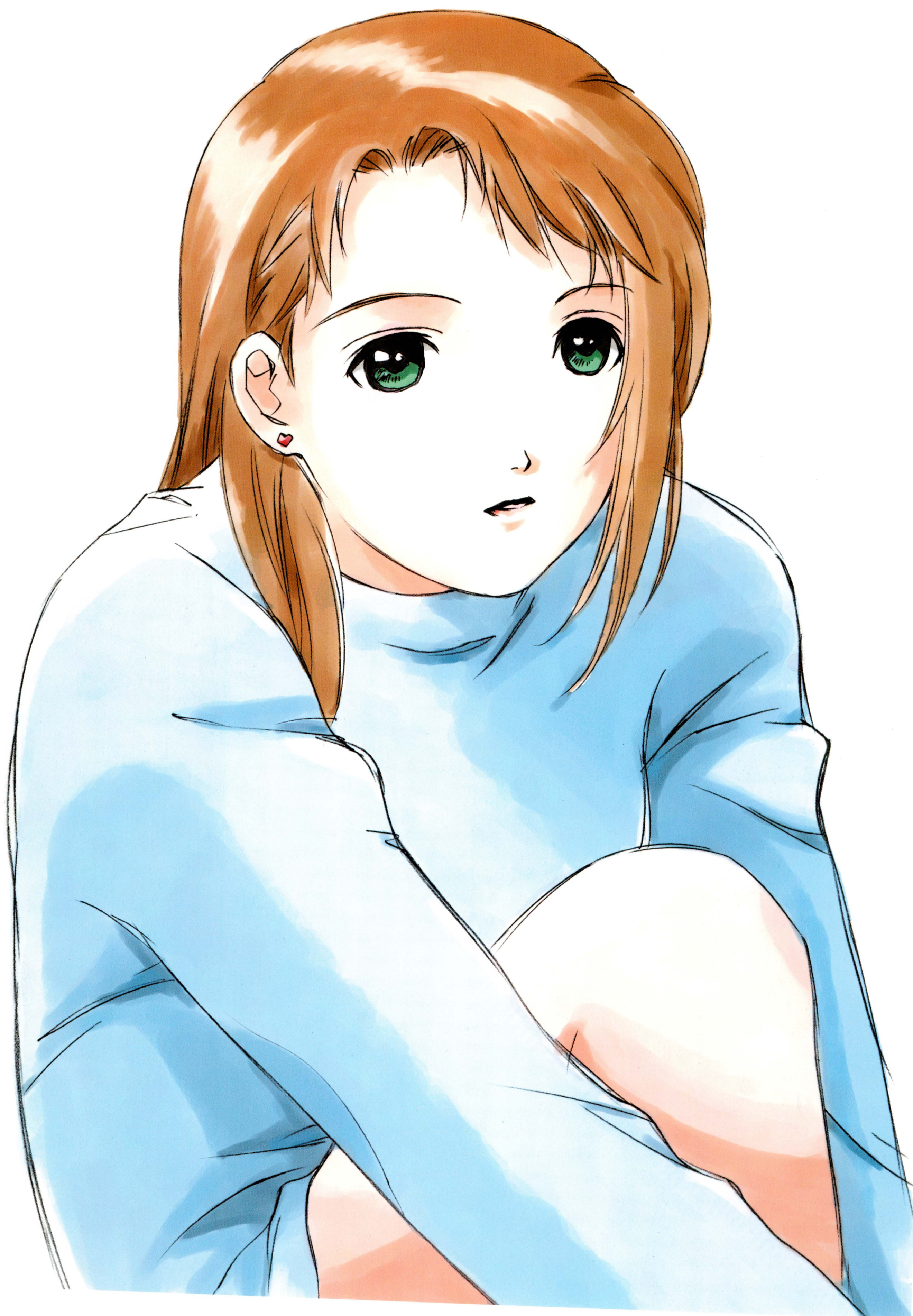
YURIKA SHINDOU

神藤ゆりか

僕のクラスに転校してきた
とびきりの美少女・神藤ゆりか。
雑誌のグラビアにまで登場したことのある
彼女は、いつの間にか、
学校の中で注目の的となった。
だが、いつからか彼女の悪い噂が
校内中に広がり、好奇の目で見られる彼女。
噂は真実なのか？
誰によってその噂は流されたのか？

●CD『Little Love Letters SECOND MAIL　神藤ゆりか』レーベルイラスト

●TGS'98秋描き下ろしイラスト



TALK ABOUT YURIKA

──個人的に声とキャラクターがハマっていたなって思えたのはゆりかなんですよ。

イシイ：ゆりか役の矢島晶子さんとさゆり役の吉田古奈美さんのことを、私は両巨頭って言ってますからね。アフレコ早いし、うまいし。おかげでさゆりとゆりかっていう2人のヒロインは、声的にも上手く棲み分けできました。お2人とも「ヒロイン声」を出すキャラクターだったので、似通ってしまうかなって心配も実はあったんですけど。結果的にうまくいきました。

──そういえば、男の人に後ろから抱きつかれているゆりかの広告イラストを見ると、彼女って静かそうなイメージを受けるんですが、いざプレイしてみるとけっこう活発な娘ですよね。

イシイ：ゆりかはくるみと一緒で、本来はスポーツ少女なんですよ。ゆりかは、元オリンピック特待生だったわけですから。だからずっとスポーツ少女で、自分がかわいいとかぜんぜん意識しないで頑張ってきたんです。ところが突然、靱帯を切っちゃって、という話でしょ。そこで自分のアイデンティティがまったくなくなってしまったんですよ。そんな時、彼女は自分がかわいいことに気付いた。モデルにスカウトされて、「ああ、こういう世界もあるんだ」ってね。

──純真無垢に育ってきた娘が、今まで体験したことのないようなおもしろい遊びを急に覚えて、そっちにハマっちゃったって感じですね。

イシイ：それでも、彼女にとってのモデルの世界は、自分の中のスポーツに対する憧れを吹っ切るまでの腰掛け的な場所なんだと思います。

──そんなゆりかですが、校内で囁かれる噂はかなり陰険で、かわいい女の子にはありがちな話だなって思いましたよ。

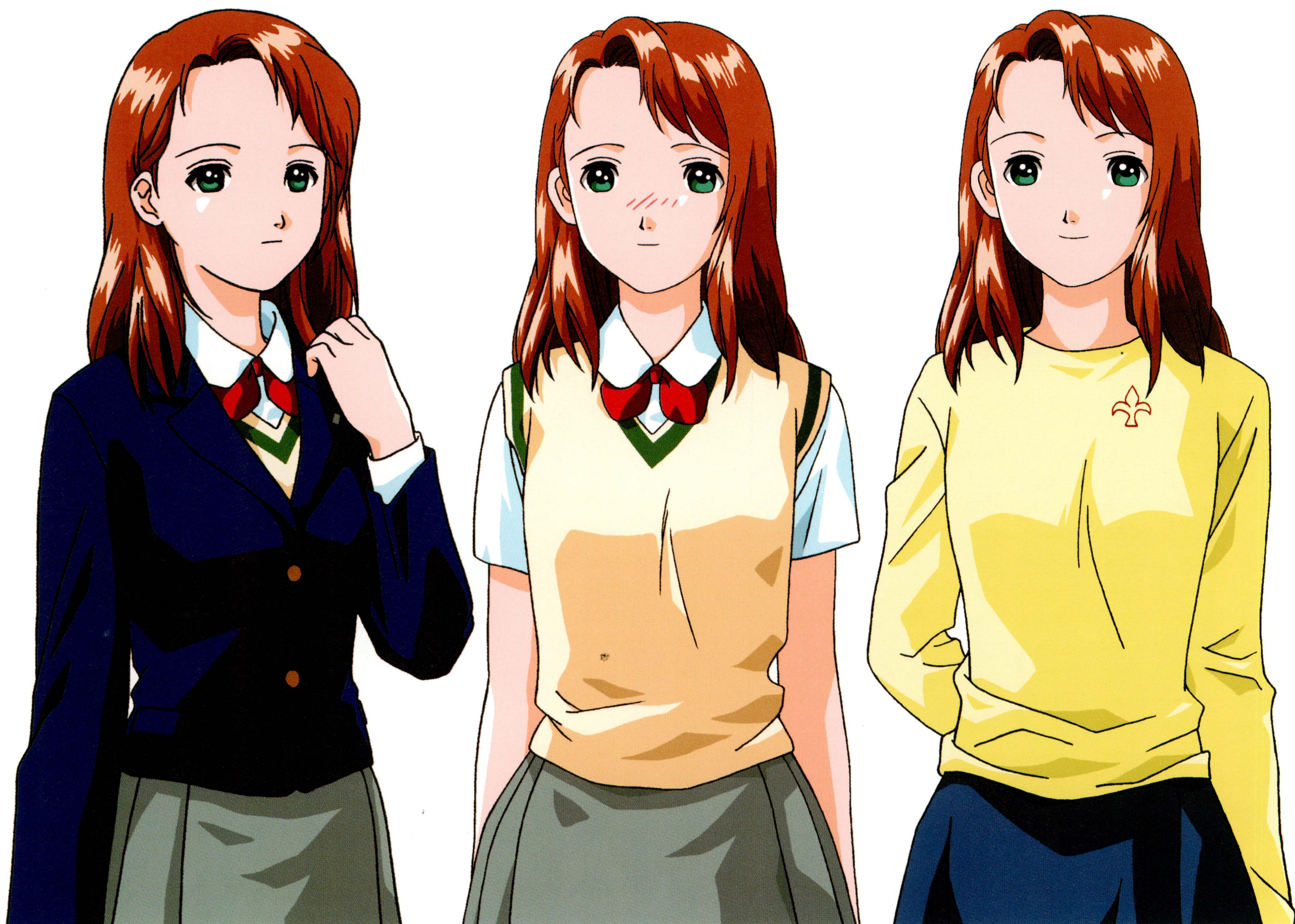
イシイ：何かにつけてかわいい娘は攻撃されますからね。ゆりかみたいな天然のかわいい娘は、特に。さゆりなどの他のキャラクターと比べて頭もよくない娘ですから、攻撃する相手を頭のいいところで押さえつけるようなことができないんですからね。

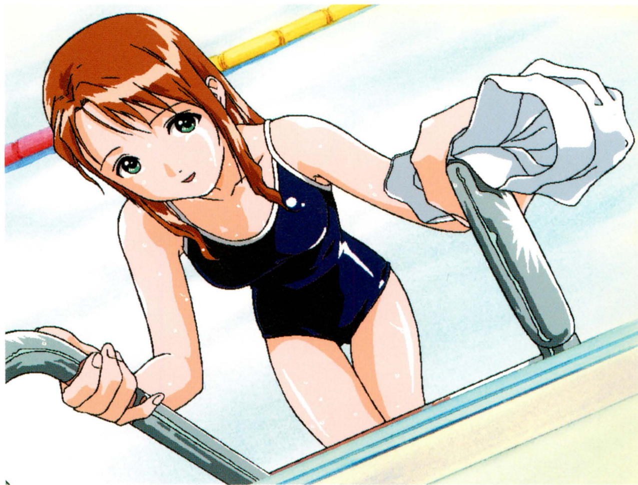
──損なキャラクターですよね。でも、現実にこういう娘はいるなって思いますよ。

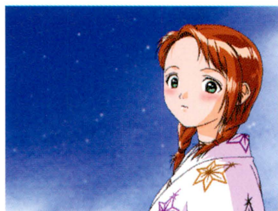
イシイ：ギャルゲーのヒロインみたいなかわいい女の子が、もしクラスにいたらこんな感じじゃない？　それこそ、今の情報化時代だったら写真が雑誌に載るくらいのことはあってもおかしくないと思うし。またその中で陥れようとするヤツもいるだろうと(笑)。

──彼女が転校生ということもあると思うのですが、ゆりかって実はむちゃむちゃ孤独なヤツなんだなって思いますよ。たしかにあやの心の傷とは比べものにならないかもしれないけど、また違った傷を彼女も心に負ってるんだなと。

イシイ：そういう意味ではあやとゆりかの物語は、ゆりかの方が絶対的にリアリティあるんでしょうね。あやは「そんなん、ないやろ！」って。ないことはないんですけど、まぁ、ないよねって話ですよね。





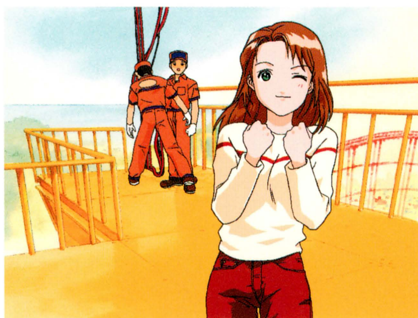


PROFILE

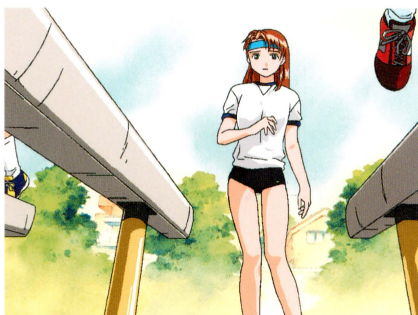
YURIKA SHINDOU

10月21日生まれ　天秤座　O型
身長：160cm　体重：43kg
B/W/H：85/56/82
趣味：衝動買い
特技：体が柔らかい
好きな食べ物：トマトソースのパスタ
苦手な食べ物：山菜
好きな音楽：流行りの音楽
好きなアーティスト：最近ではthe brilliant green
自分の好きなところ：目
自分の嫌いなところ：おでこ
尊敬する人：小倉隆史
好きなタイプ：好きになった人がタイプ









YUKIE SAKURAI



EPISODE-2

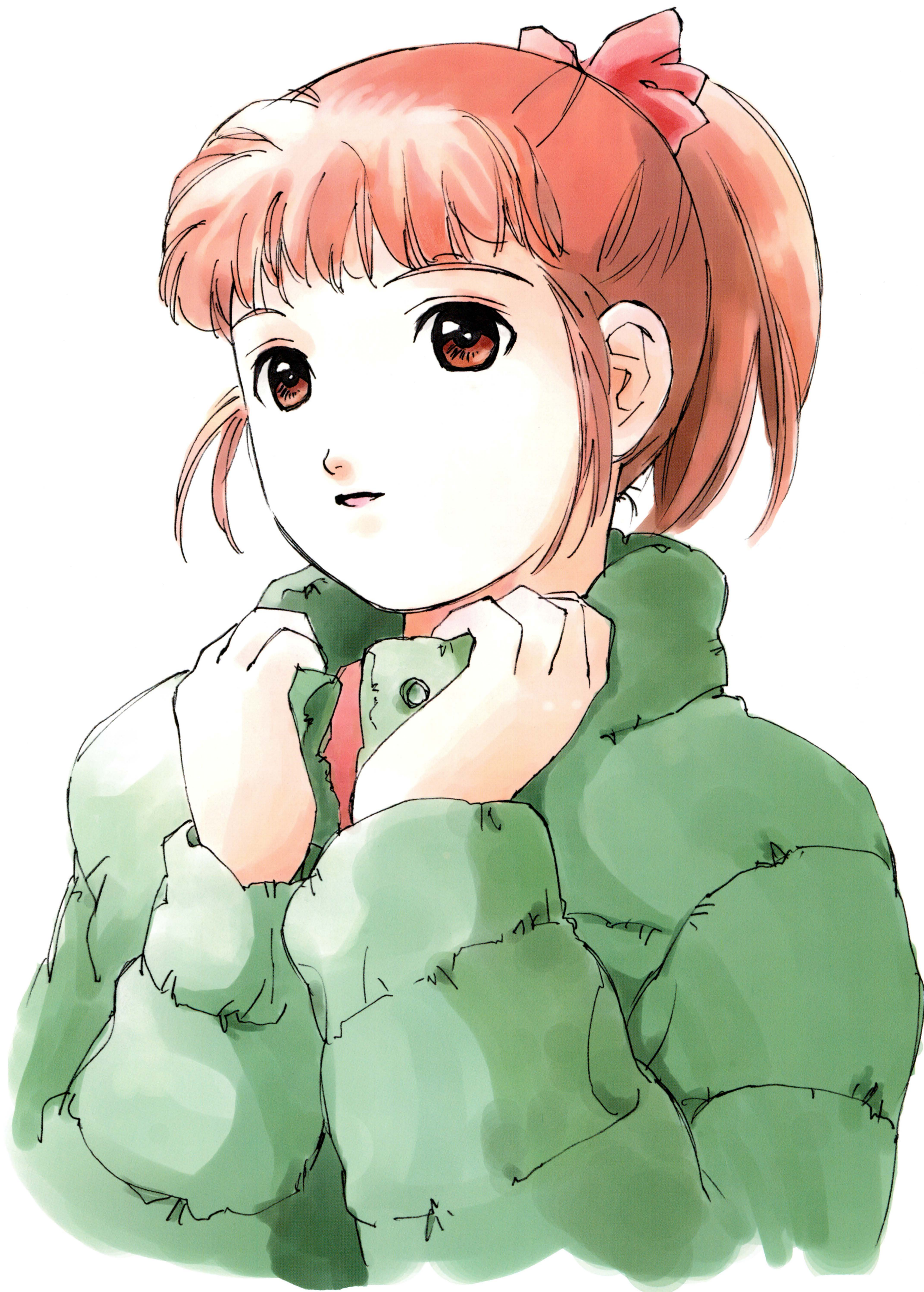
「夏草の誘い」

桜井ゆきえ

桜井ゆきえは野球部のマネージャー。彼女が1年の時、超高校級ピッチャー山崎率いる我が校の野球部は、甲子園まであと一歩のところへ迫っていた。ところが、準決勝九回裏、痛恨の失投により、夢ははかなくも消えた。先輩たちから夢を託されたゆきえと僕らは、夢の実現へ向け努力する。

●CD『Little Love Letters THIRD MAIL　桜井ゆきえ』レーベルイラスト

●TGS'98秋描き下ろしイラスト



TALK ABOUT YUKIE

──実は、彼女が憧れの先輩を追ってマネージャーになったって設定を知って、学生時代、「ああ、こういう娘いたいた」とも思ったんですよ。

イシイ：ゆきえはすごく「マネージャーマネージャー」してるキャラクターかな。この娘は野球そのものがすごく好きでマネージャーになってるけど、女の子って好きな人がいるからって理由だけでわざわざマネージャーになりますよね。彼女の話も実はそうなんだけど、その恋が破れて次はどうなるって話だから、王道の恋と言えば王道なのかなって思いますね。あとゆきえってキャラクターは、一番かわいらしいキャラクターじゃないですかね。6人の中で一番よわよわしいし、一番少女少女してる。

──そうですね。

イシイ：またね、ゆきえはプレイをしていて一番楽しめるキャラクターだと思うんですよ。彼女のシナリオは特にテーブルトークRPGっぽいものになっているので。なぜなら、ヒロインと仲良くなるって目標以外に甲子園に行こうって目標もありますから。その目標を達成するためにも、プレイヤーの4人が完全に協力して一致団結しなければいけないし、ゆきえとも仲良くならなければならない。必然的に互いの協力要素が高くなるんです。ゲーム的には「お前、失敗するなよ〜！」ってノリで、すごく盛り上がれる要素を積んでいるんですよ。

──高校生活の醍醐味じゃないですけど、やっぱり野球で甲子園を目指すんですね。

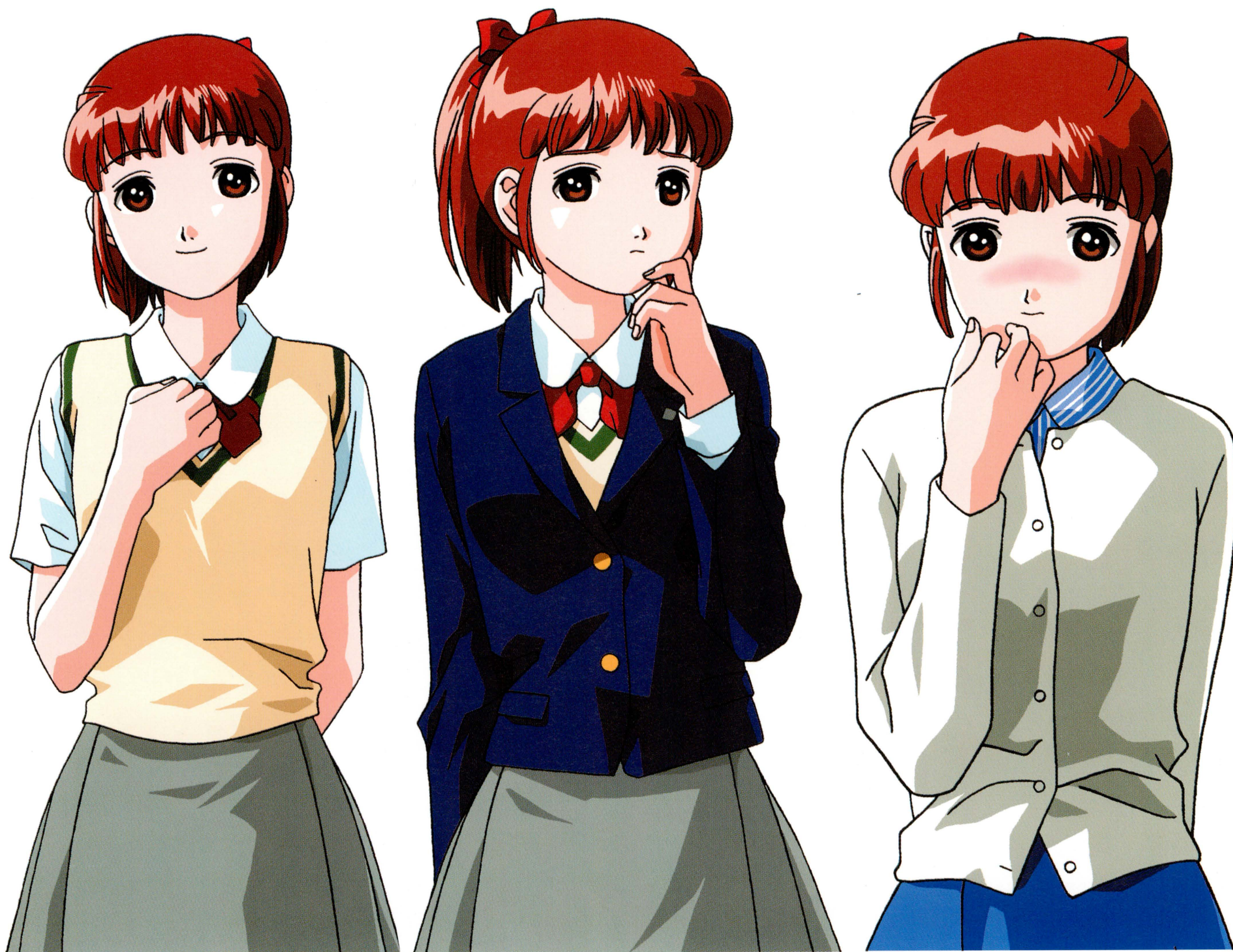
イシイ：「あだち充マンガをやろう！」っていうのがありましたからね。そのわりには「それ、あだちマンガとちゃう！って。70年代の青春ドラマじゃない！」って部分もありますけど（笑）。

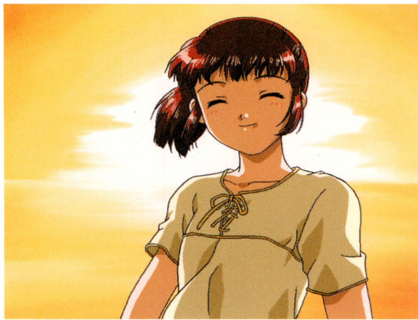
──とは言っても、このノリが絵に描いたような高校生活の王道っぽい気もしますが？

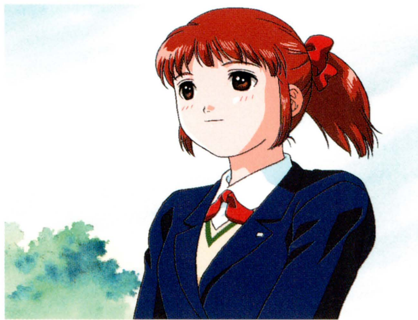
イシイ：それは、他のキャラクターにおけるクラブの存在がサブ的なものでしかないのに、彼女の場合はゲーム性をひっくり返してしまうくらいクラブにシフトしてるからですね。

──また、このシナリオ、ゆきえの友達がいい味だしてますよね。

イシイ：サブキャラの（中村）弘子ですね。普通の恋愛シミュレーションに置けるサブキャラって、すごく配置ってしづらいじゃないですか。男1人で、女の子複数いて、サブキャラとメインキャラが入れ替わるってパターンが多くて。でも、本来のサブキャラの役割ってメインキャラを引き立てることだから、そこにサブキャラが存在しなかったら、メインキャラがなんでもしゃべって説明しなきゃならないんですよね。だから、たとえ攻略できなくても、メインキャラがしゃべれないことをサブキャラがフォローしてあげるということは、物語を語るうえで、僕はすごく大事なことだと思っています。そういう意味でとらえてもらえると、各シナリオに登場するサブキャラっていうのは、すごく生きていると思いますよ。







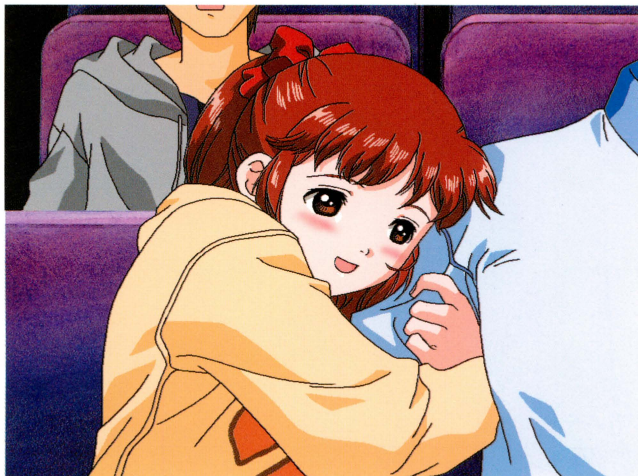




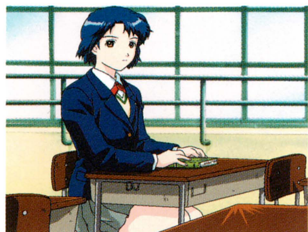
PROFILE

12月8日生まれ　射手座　A型
身長：156cm　体重：46kg
B/W/H：83/58/87
趣味：野球を観ること
特技：ないです
好きな食べ物：クラムチャウダー
苦手な食べ物：うなぎ
好きな音楽：特にないです
好きなアーティスト：ん…スマップかなあ…
自分の好きなところ：ほっぺた
自分の嫌いなところ：ドジなところ
尊敬する人：マーク・マグワイア
好きなタイプ：頑張ってる人





YUKIE SAKURAI



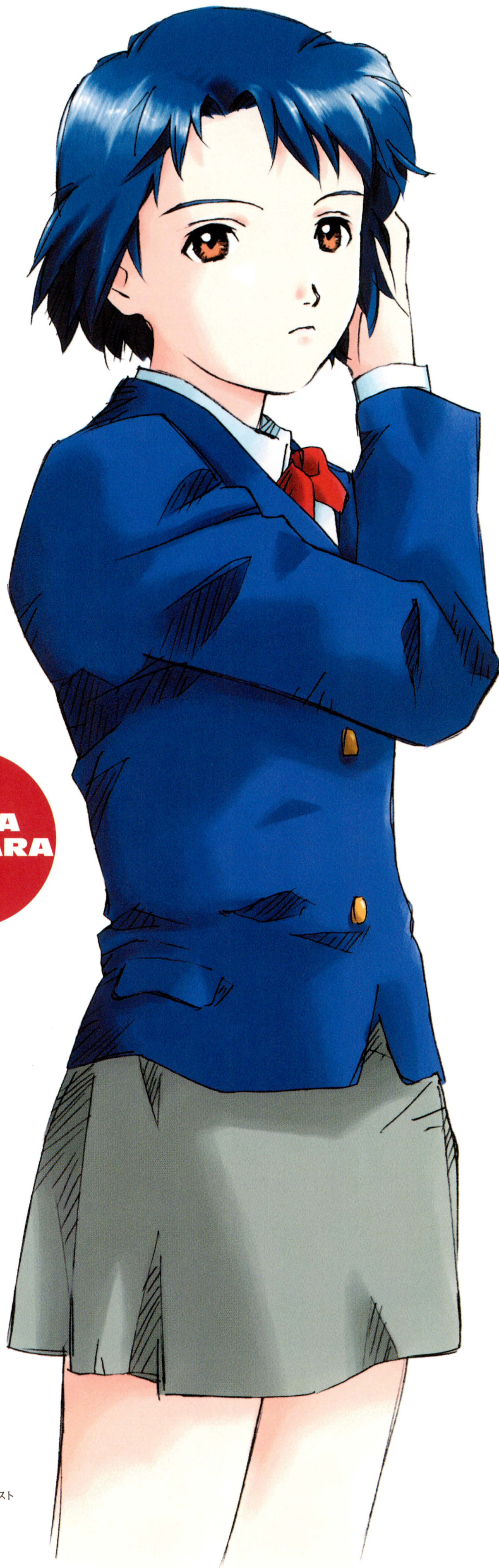
EPISODE-3

「あの歌が思い出せない」

NANA OGIWARA

荻原なな

サボりの常習犯である荻原なな。
そんな彼女の口癖は、
「高校なんて意味があるの？」だった。
しかし、文化祭当日、軽音楽部を
はじめとするバンドのステージを
目の当たりにした彼女は、
触発され、自らバンドを結成する。
妥協を許さない彼女が奏でる旋律は、
いったいどんな音色なのか？



●CD「Little Love Letters 5th MAIL　荻原なな」レーベルイラスト

●TGS'98秋描き下ろしイラスト



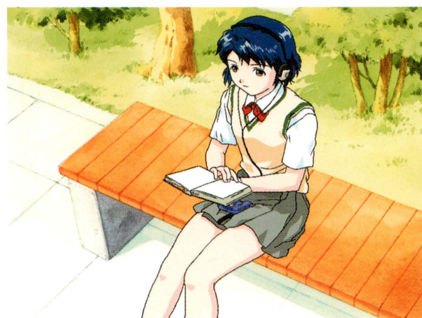
TALK ABOUT NANA

──大人びたキャラクターですよね。
イシイ：ちょっと大人び過ぎてて、22〜23歳くらいじゃないと、こういう娘はいないなって感じですよね。実はゲーム中、彼女のバックグランドって描かれてないんですけど、小さい頃からいろいろなことを見たり体験したりしてきた家庭環境の複雑なキャラクターだってわかると、その理由が案外納得できるんですよね。
──たしかに育ってきた家庭環境っていうのが、人柄にも影響しますものね。
イシイ：だからこそ、どっかでそのバックボーンを出す機会があったら、しっかり出してあげなくちゃって気持ちはありますよ。
──その重いバックボーンが見えないのも、もったいない話ですからね。
イシイ：ただ語り過ぎてもなってところはあります。なぜ彼女はそうなのか？って理由をユーザーさんが考えてくれてもおもしろいし。
──リアルという点を考えるのなら、一気に語られるよりも、ちょっとずつその娘の情報を集めていった方が面白味がありますしね。それに、普段普通に会話をしていても相手の考えってわからないじゃないですか。そこで無理に相手の考えを知る必要もないなって気もしますしね。
イシイ：また、ななは演じてくれている声優さんの芝居がよかったんですよ。もちろんみなさん、それぞれに素敵だったんですけど、ななの声と絵の組み合わせは、僕自身、今までにないなって思っちゃうほどすごかったんです。一応ヒロインなんですけど、ヒロインぽいしゃべり方ではない。また、口調はツンとしてるんだけど、カッコよくもあり。実際、近永さんの描いてくれたななの絵もカッコイイんですけど、イベントをひとつひとつこなしていくと、さらに「ああ、カッコイイ」っていうふうになるんです。
──そういう意味では声優さんを決めるに当たってもいろいろあったと思うのですが。
イシイ：僕らはぜんぜん声優さんに詳しくないんですよ。新キャラクター3人（ゆりか、ゆきえ、なな）は一応オーディション的なことはさせていただいたんですが、音響監督の方にキャラクターを説明して、こういう方はどうですか？って提案をいただいた中で、声を聴かせていただき決めさせてもらいました。なな役の小西（寛子）さんもそうやって決定したんですが、後から小西さんの実績を聞いて演技の幅が広いんでびっくりしたんですよ。
──なにせ『おじゃる丸』（NHK教育のTVアニメ）のおじゃるですしね。
イシイ：そう、おじゃるだし（笑）。実は『すごいよ！マサルさん』（TVアニメ『セクシーコマンドー外伝 すごいよ！マサルさん』）が放映されてる時、モエモエの声がすごくいいよなぁ〜って、みんなで言ってたら小西さんだったってこともあって。彼女が他にどんな役を演じているのかはよくわからないけど、僕にとって彼女の声は、ななによくハマってたんですよね。





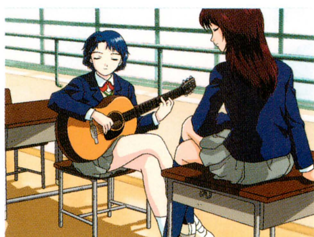


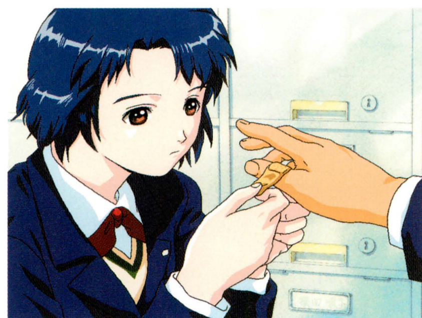


NANA OGIWARA

7月17日生まれ　蟹座　B型
身長：162cm　体重：45kg
B/W/H：80/55/83
趣味：特になし
特技：Guitar
好きな食べ物：ピスタチオ
苦手な食べ物：梅干し
好きな音楽：BLUESとか…
好きなアーティスト：Billy Holiday
自分の好きなところ：なし。あっても言わない
自分の嫌いなところ：天の邪鬼なトコロ
尊敬する人：いない
好きなタイプ：プロフェッショナルな人

PROFILE









AYA TOUGETSU

EPISODE-4

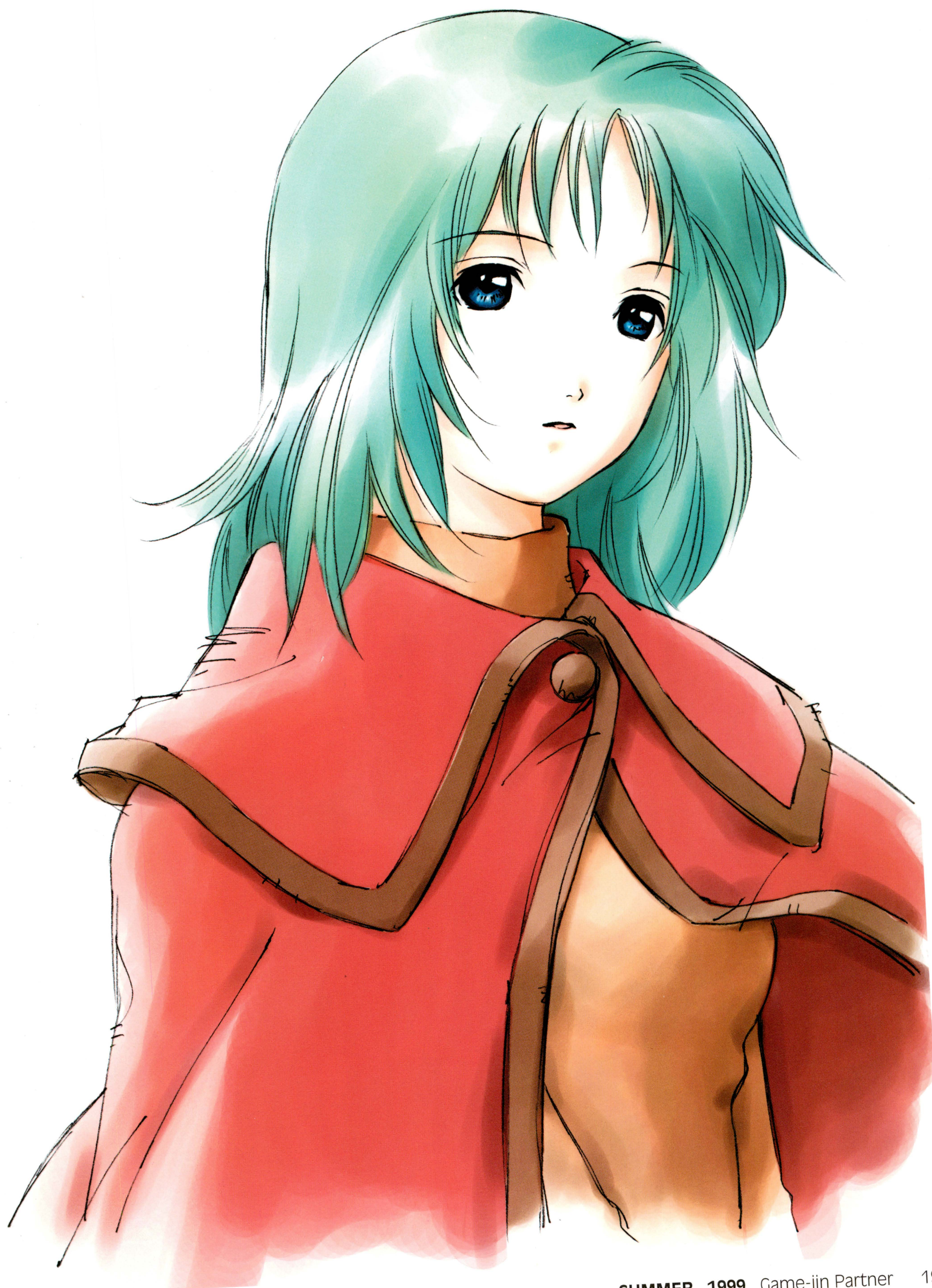
「失くした1/2」

冬月あや

中学卒業前夜、
不慮の事故ですべてを
失ってしまった冬月あやは、
まるで自分の存在を
消したいかのようにも思えた。
しかし、彼女の親友と
僕らの努力により、少しずつ
昔の笑顔を取り戻していくあや。
だが、運命はそう上手く
いくものでもない。彼女の元に、
忍び寄る影があったのだ……。

●CD『Little Love Letters FIRST MAIL　冬月あや』レーベルイラスト

●TGS'98秋描き下ろしイラスト



TALK ABOUT AYA

イシイ：あやはね、常に一番人気を走り続けているキャラクターです。あやっていうのはPC版『リトルラバーズ』ファーストのとき、さゆりとくるみってキャラクターがいたから単純に、ポジとネガのネガの部分を担当してもらったキャラクターだったんです。だけど、なぜかネガが一番売れてしまったという。また、キャラクターを決めるにあたって、普通だと優等生がいてスポーツ元気少女がいたらメガネの子ってことになるんですけど、メガネはもういいやんって話になって、メガネは掛けさせなかったんです（笑）。もう1つ、内気もいいやんってことになったんですよ。たしかにあやは静か系のキャラクターではあるけど、内気であるとか人付き合いが下手とかってわけじゃなくて、そうなる理由を持たせたキャラクターなんです。なんでこいつは人付き合いが下手で内気に見られるのかっていうところから作られたキャラクターなんですよ。そのためどうしてもイベント消化型のストーリーはできない。何か原因があって、その原因をつぶすことで彼女は変わるっていうストーリーから絶対に離れられないパターンのキャラクターになってしまったんです。それが、まぁ、あやっていうキャラクターであって、サブタイトルの「失くした1/2」なんて、まさにその通り（笑）。

──劇的な内容ですよね。某誌のマンガを読んで、「いきなりあれかい！」と思いました。

イシイ：今回のあやの設定は『リトルラバーズ』のファーストとほぼ一緒なんですけど、あんなことがあったらああなるよなって感じですよね。

──突然の事故で親から何から失ったら……。

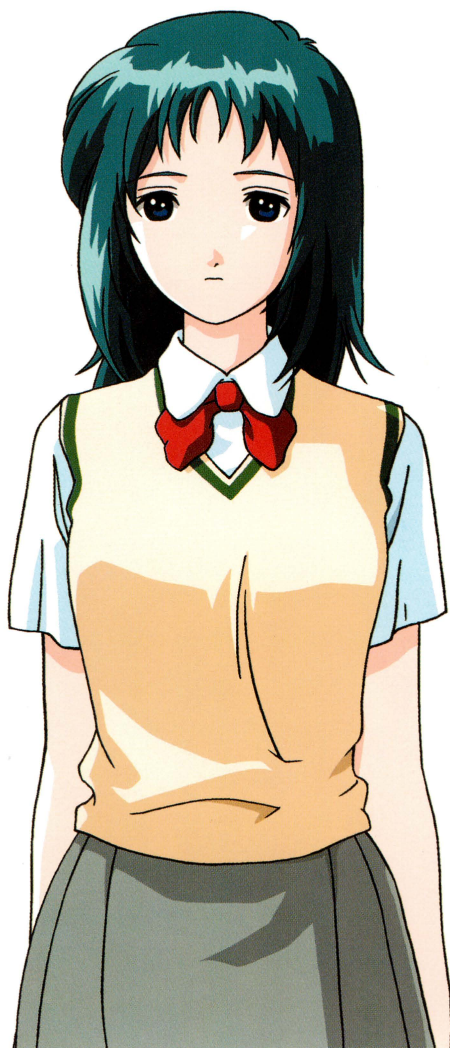
イシイ：その中でユーザーは何とかしてあげなければいけないと思うんです。運命に翻弄されてしまった人に対して、何かをしてあげようっていう。人間に当てはめたらすごく重い話だけど、当たり前にある話に置き換えると、捨てられてる子犬とかを見捨てられない気持ちとかに近い感情なんですよね。

──あやのシナリオをプレイすると使命感に燃えちゃいますよね。「この娘を俺は絶対に立ち直らせてやるんだー！」って。でも、選んだ時点で使命感に燃えてる人なんだろうな～とも？

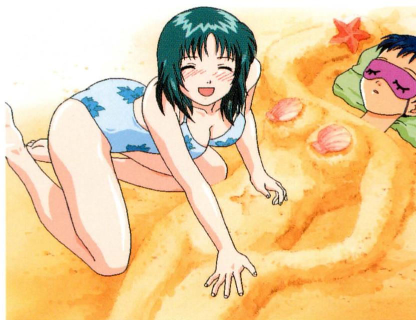
イシイ：そうなんですよね（笑）。なんともわかりやすい。だから、不幸があった人に対して、ほっておけないって気持ちを持ったユーザーさんには、あやシナリオはオススメだし楽しんでもらえると思います。

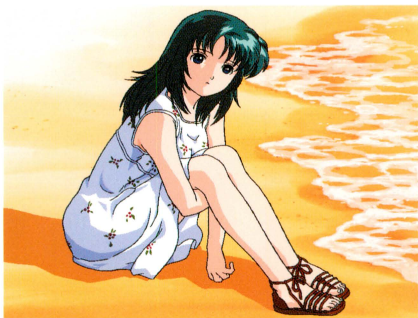
──また、3年間でどうしたいって目的がはっきりしてる娘だなって印象もありますよね。

イシイ：まぁ、『リトルラバーズ』ファーストで彼女の笑顔を取り戻したいって話は一度あったわけですからね。ストーリー的にはどんでん返しが待ってるかもしれないですよ。だから、あやのストーリーは一筋縄ではいかないような構成になっています。









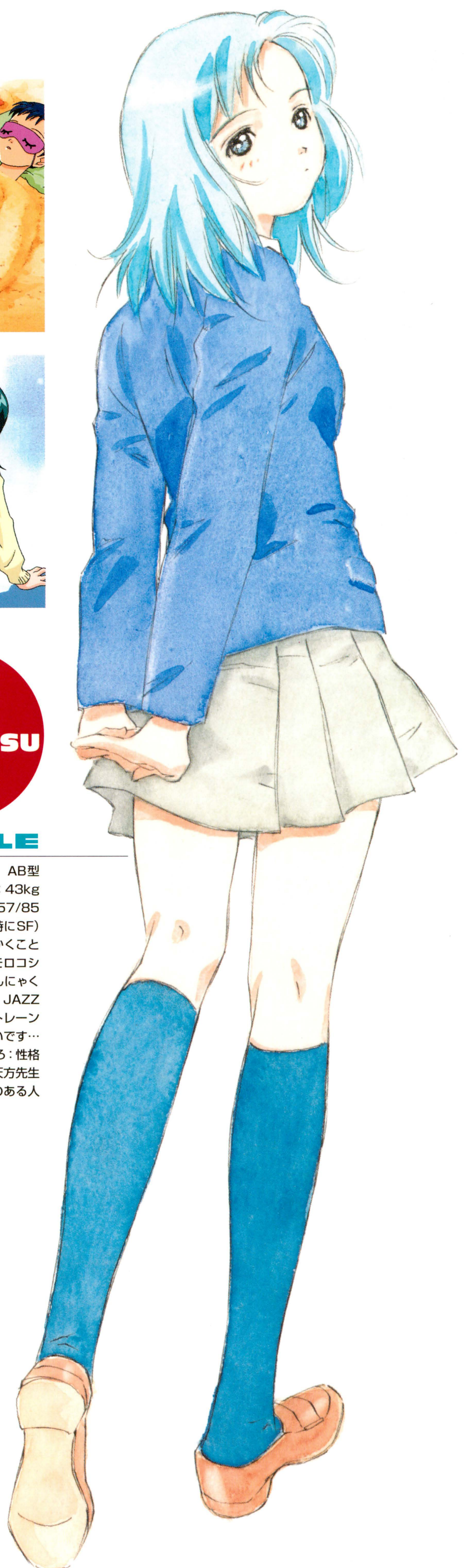


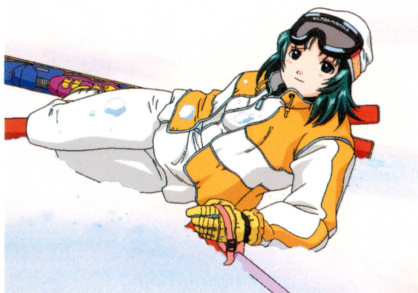


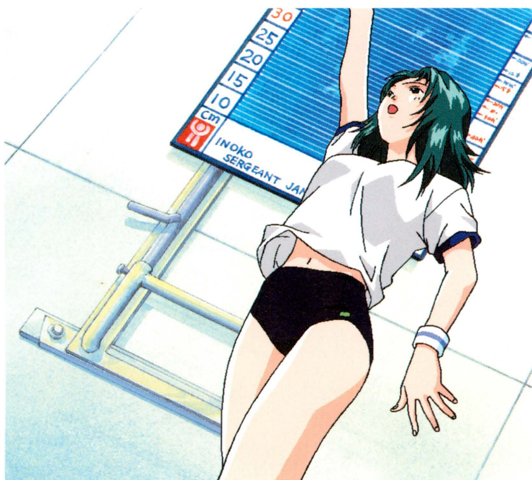
AYA TOUGETSU

PROFILE

3月3日生まれ　魚座　AB型
身長：155cm　体重：43kg
B/W/H：87/57/85
趣味：読書（特にSF）
特技：絵をかくこと
好きな食べ物：トウモロコシ
苦手な食べ物：こんにゃく
好きな音楽：JAZZ
好きなアーティスト：ジョン・コルトレーン
自分の好きなところ：ないです…
自分の嫌いなところ：性格
尊敬する人：天方先生
好きなタイプ：包容力のある人







KURUMI MATSUURA



EPISODE-5

「ひまわり」

松浦くるみ

地元では名の知れた
ハイジャンパーの松浦くるみ。
ポジティブな彼女の周りには、
いつも笑顔が絶えない。
インターハイの予選前だろうが
なんだろうが、いつもと変わらず
僕らに接してくる彼女。
だけど、クリスマスにスーツ姿で
身を包んだくるみは、
いつもとどこか雰囲気が違っていた。

●CD『Little Love Letters 4th MAIL　松浦くるみ』レーベルイラスト

●TGS'98秋描き下ろしイラスト



TALK ABOUT KURUMI

イシイ：くるみはですね、『リトルラバーズ』ファーストのユーザーさんは知っているんですけど、シナリオの大館俊一くんの娘の名前から名付けたんです。こいつはある意味、おやじキャラで、女の子としての構えているところが一切ない女の子なんですよ。そういう女の子ってすごく魅力的なんですけど、男の中に入ってしゃべっていてもぜんぜん違和感がない。単純にくるみって娘を考えた場合、スポーツ少女っていうのがありますが、心の動きが見えにくい女の子でもあるんです。そういう意味では僕がシナリオを書く上ですごく書きづらいんです、泣かせられなくて。人前では絶対に泣かない、カメラがあるとこでは絶対に泣かない娘なので、ホントは泣いてるかもしれないけど、泣いてないかもしれないという。言葉で表現するには一番説明しづらい娘でもありますね。あと、この手のキャラクターは男性を男性として見てないからすごく自由なんだけど、男性と見た瞬間にカタっと固まってしまうところがありますよね。そういった面を、くるみのイベントってうまく描けていると思いますよ。

──実はこの手のキャラクターって、シナリオ書いてる人にとっては動かしにくいんだけど、プレイヤーからみると意外にもおもしろかったってとられるキャラクターではないですか？

イシイ：くるみってキャラクターは『リトルラバーズ』ファーストのユーザーさんにとって、一番心に残っているキャラクターみたいなんですよ。何もなかったんだけど、心に残っているキャラクターだったと。

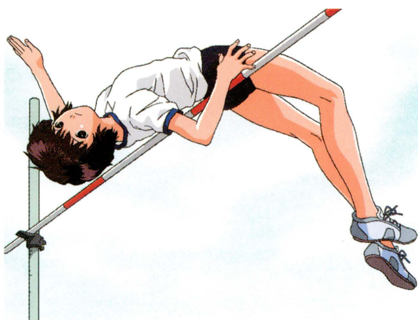
彼女はシナリオの大館くん自身が女性であったら？ってとこで書けたキャラクターだったんです。辛い時、僕だったら弱音を言わないから、女の子でも言わない娘がいるだろうと。そういうふうな書き方をしてるんで、くるみってキャラクターは、ある意味すごくギャグ系のキャラクターなんですけど、リアリティがないように見えて、リアリティのある引き出しをいっぱい持っているキャラクターだと思うんです。今回のくるみにつけられた「ひまわり」ってサブタイトルだって、花であるってだけで何も語らない。ほんとにサブタイトルの意味通りで、くるみのストーリーって、6つの中で一番何も語ってないかもしれない。だけど、印象には残るんですよね。

──たしかに、何もないことの方が印象に残っている場合ってありますもんね。

イシイ：まぁ、あとくるみって1年の1学期からデートできる唯一のキャラクターなんです。シナリオの構成的にも押さえるべきポイントをトントントントンとこなしていって、自分たちで物語を構成していく今まであったシミュレーションアドベンチャー型の構造に近い作りなんですよ。だから逆にあやシナリオみたいな大河ドラマ的に大きくなるようなストーリーには、ならないんです。







KURUMI MATSUURA

PROFILE

6月9日生まれ　双子座　B型
身長：163cm　体重：42kg
B/W/H：76/56/80
趣味：鍋奉行活動
特技：ESPテスト
好きな食べ物：オムライス
苦手な食べ物：トマト
好きな音楽：洋楽（特にアメリカンハードロック）
好きなアーティスト：オジー・オズボーン！
自分の好きなところ：もちろん顔！なんつって…
自分の嫌いなところ：ない！
尊敬する人：鳥人ブブカ
好きなタイプ：バカルディ三村







EPISODE-6

「四月の風」

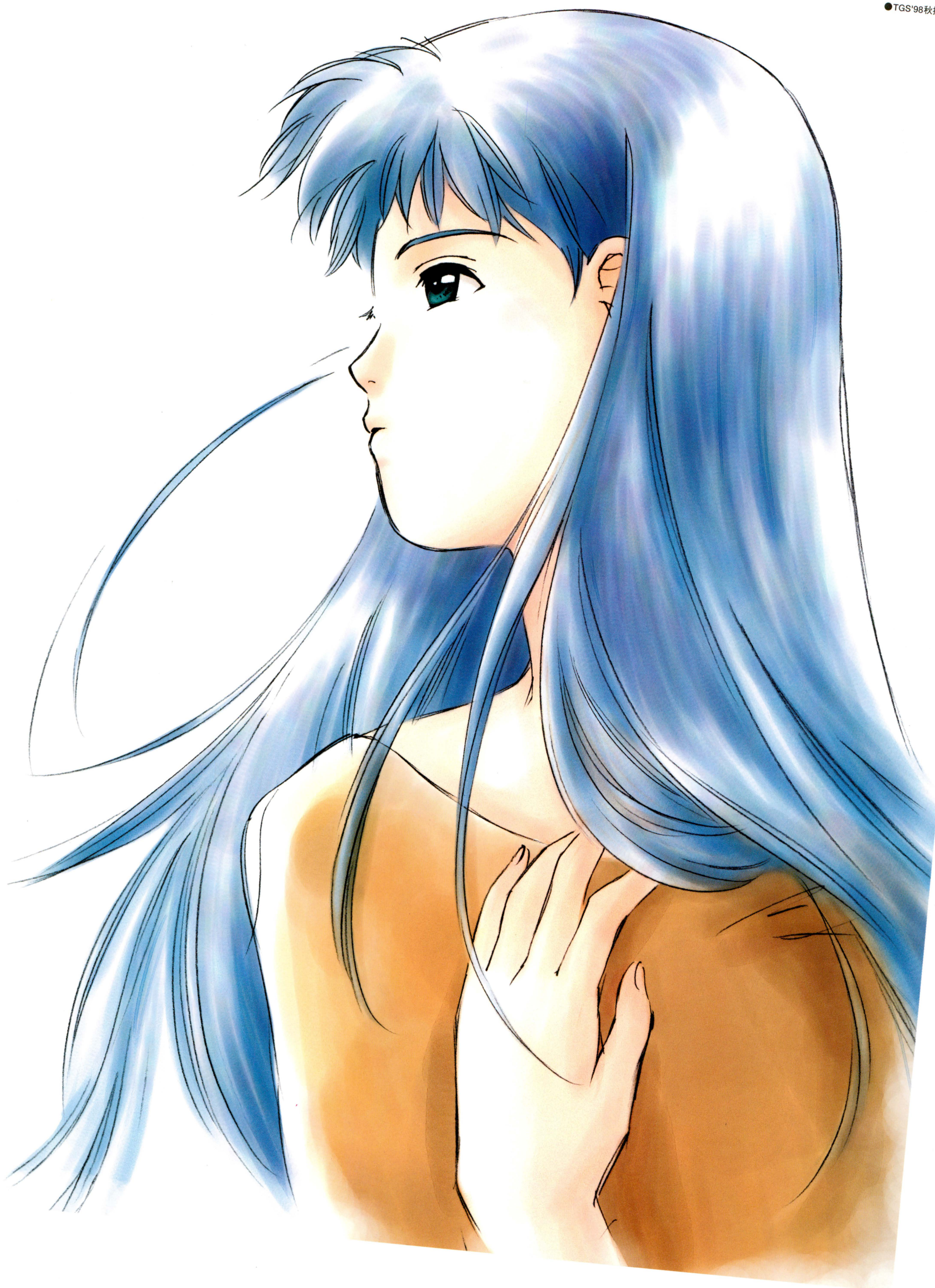
日向さゆり

クラス委員長の日向さゆりは、
成績優秀、スポーツ万能で、
非の打ちどころのない優等生だ。
彼女を中心に一致団結した文化祭は
大盛況、次は楽しい修学旅行だ。
ところが、家の事情で急きょ
さゆりが参加できないことに。
事情を確かめに彼女の家を訪れた
僕らはそこで衝撃的な事実を知る……。

SAYURI HYUGA

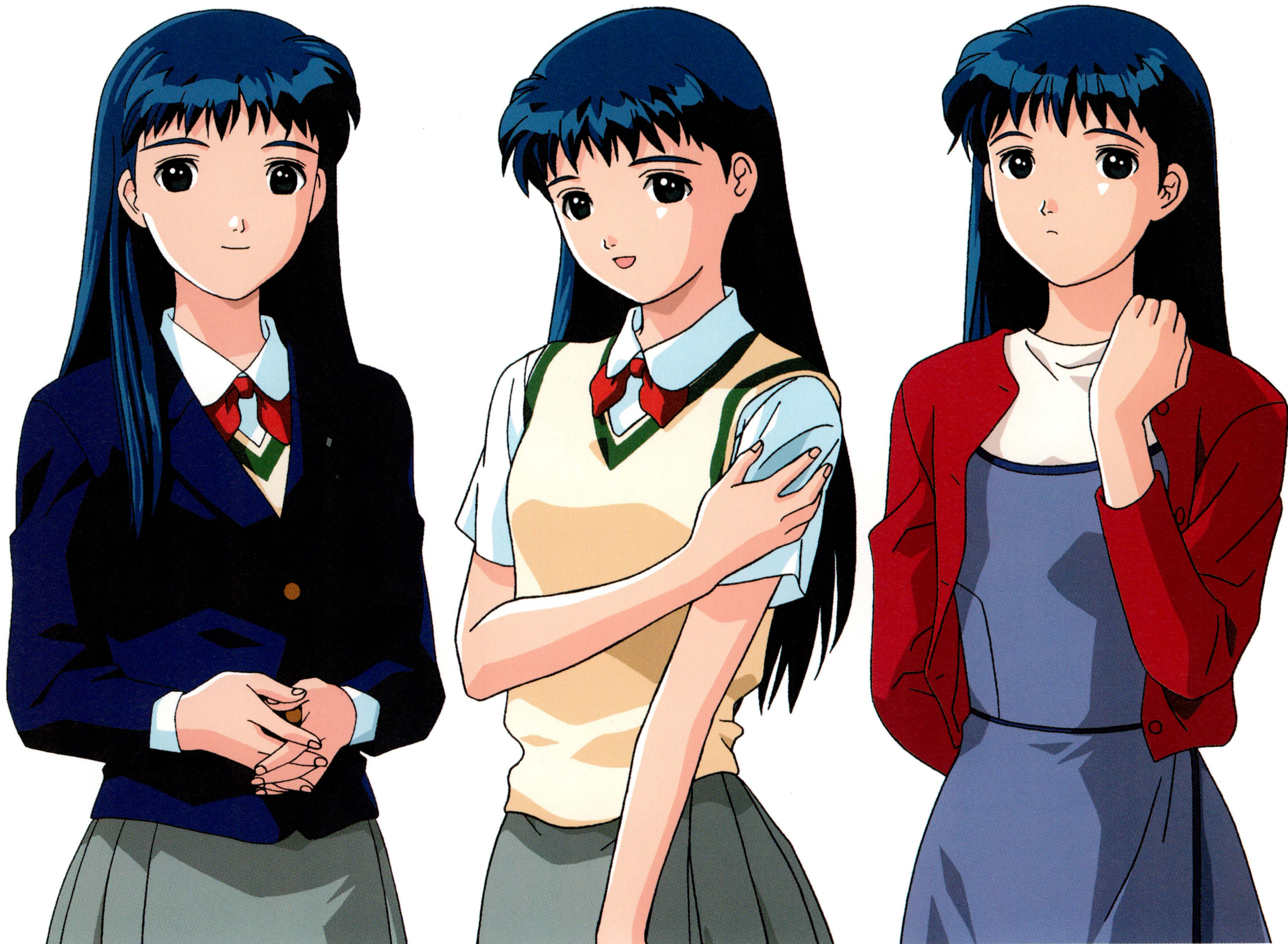
●CD「Little Love Letters 6th MAIL　日向さゆり」レーベルイラスト

●TGS'98秋描き下ろしイラスト

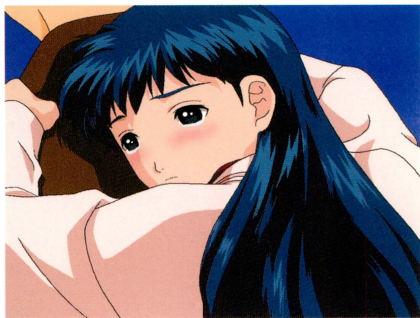


TALK ABOUT SAYURI

イシイ：さゆりっていうのは『リトルラバーズ』ファーストに登場する3人の中のヒロインなんです。それに対する新ヒロインって発想で言えば、ゆりかがそのキャラクターなんですけど。ただ、さゆりっていうキャラクターはヒロインのわりには派手さがないんですよね。作ってみて実際『リトルラバーズ』ファーストで走らせてみても地味なキャラクターなんですよ。頭いいし、性格もいい。運動もできるってヒロインの王道はいっているんですけど。また、キャラクターとしては自分がかわいいとか、頭がいいとか、そういうことにまったく意識がない女の子ですよね。
──そういう意味ではけっこう器用貧乏なのかな、なんて思いますね。いろいろなことが自分自身ででき過ぎちゃうから、男の人に頼る必要がないのかな？とも感じますが。
イシイ：まぁ、設定上、ある理由のために妹のお母さん代わりをずっとしていたってとこで、すごく母性的なキャラクターですからね。
──それじゃ、ひとことで言えば、どういうキャラクターなんでしょう？　さゆりって。
イシイ：よく「おかん」って言ってますけどね。さゆりはおかんでしょって。おかん系のキャラって大阪で言えばすごくベタなんですよ、すごく美人でええ娘。だけど、実際どんな娘なのか聞いみるとおかんやった〜！って（笑）。おかんっていうと、なんかね、「おばちゃん」ってイメージがありますけどね。今時料理がすごく好きで、家で料理作ってるキャラクターって、やっぱりおかん入ってるよって思います。
──高校生のわりに？
イシイ：そうですね。それに裁縫も好きだし。古き良きおかんって感じです。
──なんだか古風なんですね、さゆりって。
イシイ：だからというわけではないですが、和服姿も出てきますしね（笑）。
──そう考えるとホント、ゆりかって対になるキャラクターなんだなって思いますね。
イシイ：そうなんですよ。だからゆりかってキャラクターは派手に作ってあるんです。
──派手なわりにはけっこうかわいいとこあるな、なんて思いますけどね、ゆりかは。
イシイ：その点、さゆりはどうだろ？『シーソーゲーム』は全体的に、キャラクターが立ってるゲームって考えると、各キャラの個性が薄いかもしれませんね。その代わり、この娘はこういう娘だからこんなことはしないんだって規制が少ないので、キャラクターの性格の自由度というところではストーリーが立てやすいっていう点はあるかもしれませんね。
──また、近永さんのイラストが性格にあってますよね。いるいるこういう娘って感じで。雰囲気が絵でよく表されていて。
イシイ：そこでストーリー的にどう落とすか？ってことが問題になってくるんじゃないですかね。

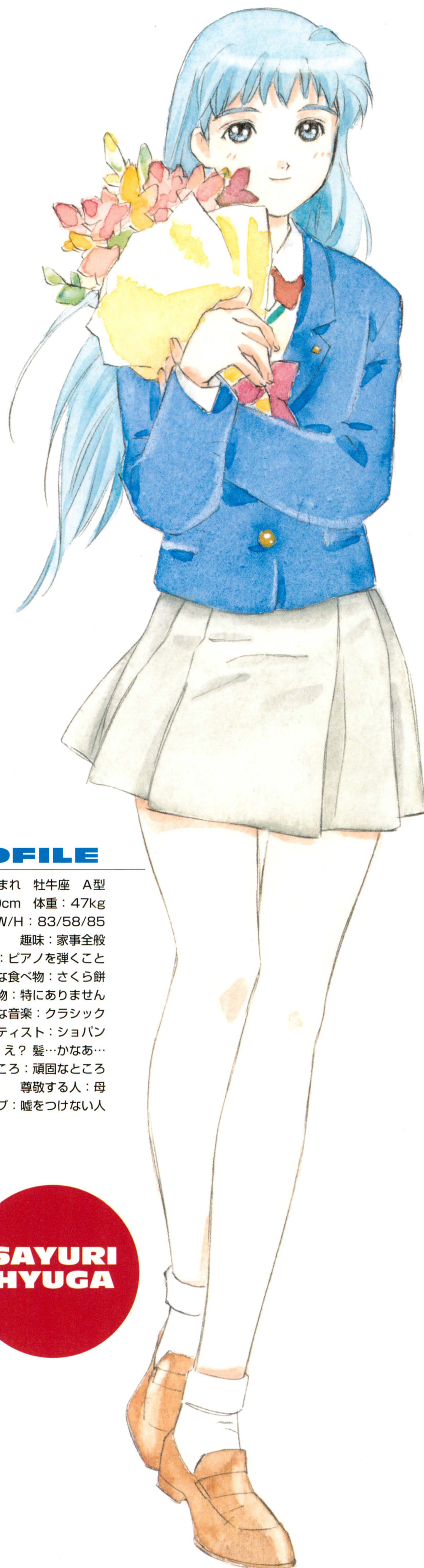












PROFILE

5月15日生まれ　牡牛座　A型
身長：160cm　体重：47kg
B/W/H：83/58/85
趣味：家事全般
特技：ピアノを弾くこと
好きな食べ物：さくら餅
苦手な食べ物：特にありません
好きな音楽：クラシック
好きなアーティスト：ショパン
自分の好きなところ：え？ 髪…かなあ…
自分の嫌いなところ：頑固なところ
尊敬する人：母
好きなタイプ：嘘をつけない人



SAYURI HYUGA



Nintendo®

NINTENDO64





かわいいふりして、本格プレイ。

マリオゴルフ64™

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT



深い緑に**ウットリ**。
絶妙のレイアウトで作られたコースの数々は、64ならではの奥行き感、空気感が美しい。





やりこむ程に**ジックリ**。
気持ちよさを大事にした操作性は、誰でもなじめる簡単操作。しかも、やりこむほどに出てくる奥深さ。





多彩なモードが**タップリ**。
普通のゴルフじゃ物足りない人にも、パットゴルフやスピードゴルフなどの多彩なモードが盛りだくさん。





もちろん対戦も**バッチリ**。
マッチプレイや、スキンズマッチ、使えるクラブをスロットで決めるモードもあって、2~4人対戦は超盛り上がり。





NOW ON SALE
希望小売価格 6,800YEN（税別）





振動パック対応
バックアップ機能付き
1~4人用
ゴルフゲーム

任天堂株式会社　本社　〒605-8660　京都市東山区福稲上高松町60番地
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64®





















HOUKO KUWASHIMA

桑島法子の No Surprises

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第6回　横浜の休日

PROFILE
くわしまほうこ。12月12日生まれ。青二プロダクション所属。ラジオ番組「CLUB db」は文化放送（土／24時～）、福井放送（月／23時30分～）ラジオ福島（月／22時～）、東海ラジオ（日／25時30分～）、山陽放送（火／23時～）にて、好評オンエア中！









知ってる人は知っている。私が文化放送でやっているラジオ番組「CLUB db」が、もう3年目に突入してしまった。早いなぁ。

ラジオって不思議。たまたま家に遊びに来た友人にdbのテープを聞かせたら、まるでしゃべっている私は別人だと驚かれたことがある。そうかなぁ、そんなに違うかな。ああ、でもやっぱり、そうかもしれないね。普段、あんなすごい勢いで、しゃべったり笑ったり、私はしない。解放されているはずなのに無理してる。おもいっきり自然体すぎて、なんか不自然……。

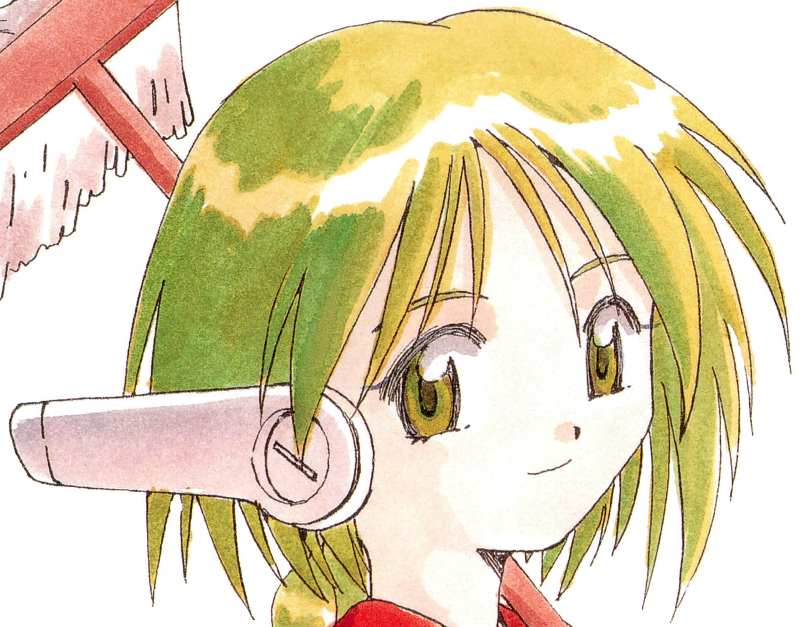
その微妙なアンバランス、奇妙な矛盾は、もはや癖になってしまったらしい。気がつくと"dbのパーソナリティー桑島法子"は、普段演じているアニメのキャラたちの存在と同じくらい特殊なものになっていた。なんて言うと、まるで本当のことをしゃべっていないみたいに聞こえるけど、でもたしかにラジオで話す時の自分は、その時思ったこと、感じたことを素直にさらけ出しているつもりなんだけど。難しいね。

でも、それでいいと思う。本当の自分なんて、実はいっぱいいるのだから。皆だってそうでしょ？どれが本当？　みんな本物。だから人間っておもしろいと思う。

Photo&Text/HOUKO KUWASHIMA

MULTI［HMX-12］

SUKISUKI! GAME-MECHA



コスプレ少女リベッタ

藤島康介オリジナルの当コーナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。

Illustration
Kousuke Fujishima

己を知るためにマルチを見ろ！ そして泣け！

いよいよ念願の『To Heart』。
マルチのためにこのコーナーがあったとまで豪語する藤島先生。
今回はいつも以上のテンション（当社比180％）でお送りしますっ!!



Profile
●藤島康介
（ふじしまこうすけ）
漫画家。「月刊アフタヌーン」（講談社）誌上で『ああっ女神さまっ』を連載中。とにかくメカのメカメカ漫画家。今回は『To Heart』アーンド、マルチで、かなりウレシかったとか。



マルチはロボットじゃないか。まちがってはいない！

──「スキメカ」も今回で9回目を迎えました。そこで今回は、藤島先生が熱望しておられた『To Heart』について、お話を伺っていきたいと思います。

藤島：『To Heart』が好きで、PC版もPS版もプレイしたんです。何とかこのコーナーでやれないかと思っていたんですけど、「マルチはロボットじゃないか！　間違ってはいない」ということで、今回この企画が実現したんですよ、ちょっと強引だけど。

──そういうワケで、『To Heart』ではありますが、「マルチ」をメインにお話を聞いていきたいと思います。さっそくですが、制作するにあたって、どの段階でマルチを登場させようと思いついたんですか。

水無月：こういったジャンルの企画を立てるときは、どれだけインパクトのあるキャラクターを考えるかが重要なんです。その中の1つに「ロボット」というものがあったので、そうした意味では比較的早い段階で決まっていました。

──企画段階では「マルチ」と「セリオ」の性能比較みたいなものにするっていうアイデアもあったんですよね。

高橋：結果的にシナリオの流れとしてそうなったんですけど、最初からそういうシナリオにしようというのはありました。ロボットのヒロインを出そうということで、シナリオは「後からつけた」的なところもありましたね。

──なぜ藤島先生はこれほどマルチにこだわるんでしょう？

藤島：最初はPC版をやっていて、マルチとあかりが人気があるのは知っていたんです。それでプレイしていくうちに、あかりが主人公というのはわかったんですよ。でもマルチがどうして人気があるのかがわからなかったんです。情報によれば、マルチは1週間しかいないって話だったんです。それでプレイしていてやっとマルチが出てきたんです。ワタシ、泣きました。泣かないヤツは外道でしょうコレ（笑）。それで、PS版をやってみたんですよ。「もう知っているから、泣かねぇゾ」と思ってたんですよ。それでも、泣きました。

マルチがロボットだからこそ、感情移入するんですよ。

──それはわかりますよ。でもなぜ、ロボットにこれだけハマってしまうんでしょう？

藤島：マルチがロボットだからこそ、感情移入するんですよ。ヒトって人間になりたいって思わないじゃないですか。でも、マルチは人間に憧れをもっているんですよ。話はちょっと変わりますが、ロボットを作るということは人間をよりよく知るということなんですよ。自分が人間である以上、鏡写しで見るしかないんです。でもマルチは本当に人間がどういった存在かということを一生懸命に観察しているんです。そこが愛着のわくところだと思うんです。

高橋：ロボットで描きたかったのは、「ピュアな女の子」というものでした。でも、人間の女の子でマルチみたいな性格にしてしまうと、リアリティが出し切れないんじゃないか、そこがロボットの「マルチ」というキャラクターが生まれる出発点でしたね。実は、このゲームの企画自体が全編コメディで終わらせようというものだったんですよ。

藤島：全っ然、コメディになっていないですよ（笑）。

高橋：お笑いを強調して展開したんですけど、ロボットゆえに避けては通れないところがあったんです。それをシナリオにしていくうちに、ああいったストーリーになったんです。

水無月：終わり方についても、あのまま帰ってくるか、そのまま製品として売られるかという2つの選択に迫られたんです。でも、「この作品はハッピーに終わらなアカンやろ」ということに決まったんですよ。

藤島：あのエンディングで救われたって感じがしますよね。

高橋：エンディングに関しては、何パターンも考えた中の1つなんですよ。

水無月：最初はマルチそっくりのモデルがいて、マルチがいなくなったあとでその子と出会うっていうのもあったんです。それだと、マルチが切なく終わってしまうんでやめたんです。

──ほかにはどんなエンディングを考えていたんですか。

高橋：コンセプト段階では、病気がちな子がい





To Heart
アクアプラス
発売中　価格6,800円
ビジュアルノベル　1人プレイ
デュアルショック対応



Multi [HMX-Type 12]

マルチ

来栖川エレクトロニクスが開発した家庭用ロボット。来年度モデルの試作型で、8日間の運用テストを行うために主人公の高校へ。高性能なわりにドジな面も。





マルチがロボットであると再認識させせられるのが、このシーン。腕のアダプターがなければ、本当に眠っているよう。



イヌと話すマルチ。充電シーンとは正反対のマルチらしい、ほのぼのとした情景だ。



おなじみの「アタマなでなで」のシーン。マルチにこうしたかった読者も多いハズ？

て、実はマルチはその子が操っていたとかいうのもあったんですよ(笑)。ほかにもさっき話に出たセリオとマルチの性能比較に徹するというのもありました。

藤島：マルチって、オマケキャラ的な意味あいが強いですよね。

水無月：あくまで「そういうキャラもいますよ」的な位置づけでしたね。

耳がアクセントになっているからすごい目立つんですよ。

高橋：でも発売の前にキャラだけ発表したんですが、そのときからすでにマルチの人気が一番でした。

藤島：やっぱり耳ですかねぇ。普通は耳ってアクセントにならないんです。でも、耳がアクセントになっているからすごい目立つんですよ。

水無月：これはもっとメカっぽいデザインだったんです。センサーとか付いていそうなデザインだったんですけど、「ヤメロ」って言われて(笑)。パっと見てロボットみたいな方に落ち着きましたね。

藤島：逆にそれで人間と何ら変わらないのに、人間じゃないってところで切なさも倍増しますよね。

水無月：性格的にマルチは朗らかなヤツなんで、自分がロボットっていうことに悩んだりしないんですよ。主人公の方も達観したキャラクターというふうに位置づけて、マルチがロボットということを認識しているんですけど、それはそれとしてマルチという個性で見て、彼女に好感を持っているという設定になったんです。

藤島：マルチがすごい建設的なんですよ。それがまた涙を誘うんです(笑)。

高橋：マルチはとことんプラス指向で書きました。体が小さいのも、最初からだいたい決まっていましたね。

──ゲーム上でマルチがロボットってわかるのは、図書室でエネルギーを充電しているシーンだけですよね。

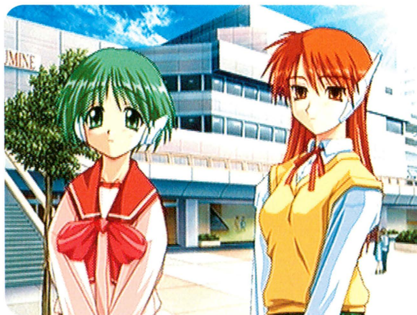
高橋：それまでのシーンで、ロボットっていうことがわかるシーンが少なかったので、マルチがロボットだということを再認識してもらうために入れたんですよ。ゲーム中に出てくるスペックについても、「らしさ」を出そうということで入れました。あんまりコメディっぽくならない



ロボットらしくないマルチはやっぱりゲームセンターでもこの通り。そこがまたいいんですけどねぇ。



驚かしたりするとオーバーヒートしちゃいます。逆にこっちがビックリさせられます。



マルチとセリオを比べてみると……。やっぱりマルチの方が人間っぽく見えるような気がしません?

ように充電しているシーンなんかでは、メカとしてのカッコよさを入れたかったんですよ。
水無月:最初はパワーをセーブするためにリミッターが付いている、という設定で、ヒロインを助けるためにリミッターをはずす、っていうのも考えたんです。でも力持ちというのが「いややなぁ」ということでカットしたんですよ。そうこうしていくうちにロボットっていうよりも人間ぽくなったんですよ。逆にセリオはロボットというものを意識して描きました。
——構造的にはマルチとセリオってどうなっているんでしょう。
高橋:内部メカとかは、特に考えたことはないんですよ。
水無月:もしかしたらハムスターとかが、体の中でカゴをグルグル回して動いているのかも(笑)。
高橋:設定だと基本はリチウムイオン電池で、サブで燃料電池で動いていることになってます。一回の充電で半日くらい動きますね。
藤島:ニューロコンピュータ自体は二千数十年ごろには疑似人格に近いものができるという予測もありますね。
高橋:そうですよね。全体的にはまだまだでも、個々の技術を見れば現実化しているところも多いんですよ。
——実際にロボットを開発している人たちにもこのゲームをプレイしてもらいたいですね。
藤島:最近ではイヌや魚のロボットが開発されてますすよね。でもあれって高いんですよね。ところでマルチの値段っていくらなんですか。
高橋:たいだい400万円くらいですね。ちょっと高い車くらいと思ってください。
藤島:主人公かなり頑張って買ったんですね。でもそれくらいの値段だと買えなくもないですよね。それだったら、いたら絶対買いますよね。でも家にいるとヤバイよなぁ、特に既婚者は。
——それは置いておいてっと。最後に、藤島先生はプレイしていて、どのシーンでグッときましたか。
藤島:やっぱり、遊園地の麦ワラ帽子ですね。これでグッとこなくてどうするって思いますね。でも人間として当然なものを凄いものだと思う感覚っていうのは、ロボットじゃないと表現できないと思うんですよね。



Profile
●高橋龍也
(たかはしたつや)
製作総指揮、企画、脚本を担当。
脚本ではあかり、マルチ、芹香、葵など6人のキャラクターを担当。仕事でもプライベートでも『To Heart』のことを考え続けて早2年半。



Profile
●水無月徹
(みなづきとおる)
ソフト開発事業部主任。
メインキャラクターデザイン兼メイン作画を手掛ける。高橋氏担当の6人のキャラクターデザインを行った。いうなれば「マルチの生みの親」。

INFORMATION & PRESENT!

To Heartとスキメカの単行本のお知らせ!

■今回の対談のお題にもなった人気ソフト『To Heart』の単行本「Visual Works To Heart アンソロジー+α」が弊社より発売されます。「げーむじん」で集中連載した企画ページ「おしえて! To Heart」と有名作家が描き下ろすアンソロジーコミックが合体したファン垂涎の豪華本です。発売は7月下旬、首を長くして待つべし!
■「げーむじん4月号」で告知した「藤島康介のスキスキ! ゲームメカ」の単行本も現在制作中。これまでのメカ対談と藤島氏秘蔵のラフ画や原画が満載の一冊! こちらは10月発売予定です(遅れてゴメン)。

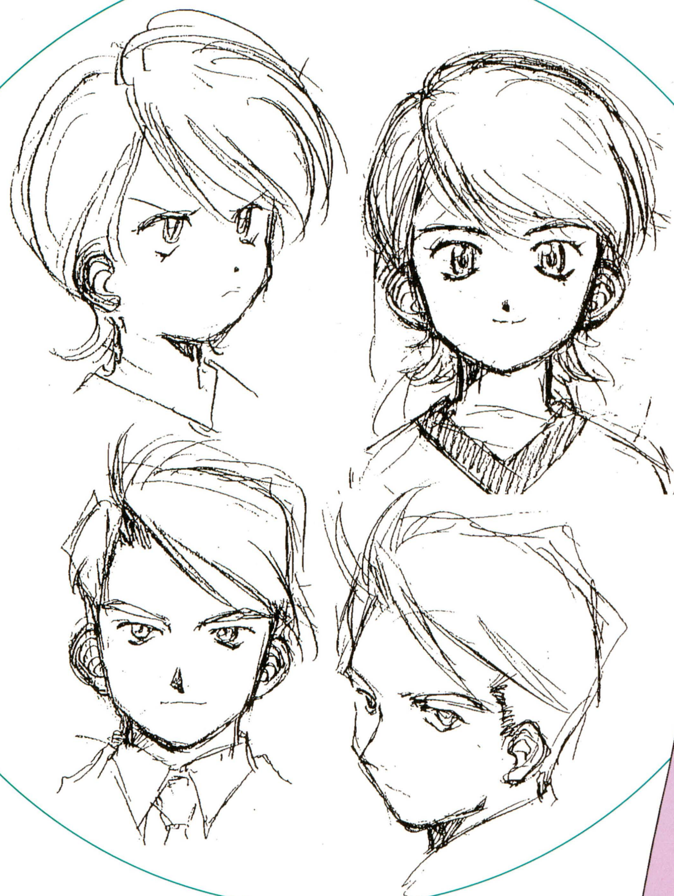
水無月徹・藤島康介が描いたマルチ色紙プレゼント!

水無月氏の描いたマルチと藤島氏によるコスプレ少女リベッタ版マルチが競演! この素晴らしすぎる色紙(高橋氏のサインもあり!)を1名様にプレゼント! 巻末のアンケートハガキのプレゼント欄に「色紙A」希望と書いてご応募ください。締め切りは8月末日消印有効。当選者は次号で発表します。



次号から当コーナーは「藤島康介のスキスキ!ゲームキャラ」として新装開店! どんなキャラがお題となるかお楽しみに!

表紙テレカプレゼントはP80を見てね!



藤島康介
デザインスケッチ

KOUSUKE FUJISHIMA
DRAWING SKETCH

亮介(下)はエリートという設定からイメージして描かれた。どこか少年っぽさが残るのはまだ新米刑事だからだろうか。看護学校に通うちはるは、しっかり者の妹というイメージだそうだ。



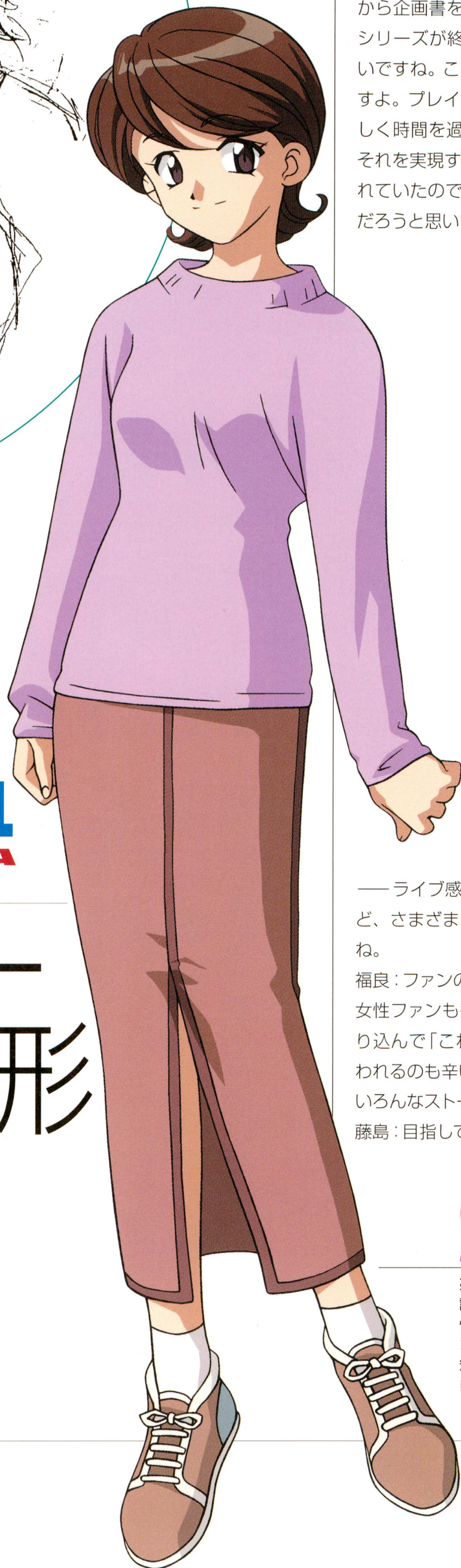
「逮捕しちゃうぞ」
REFLECTION OF IDEAL
KOUSUKE FUJISHIMA
SPECIAL INTERVIEW

キャラクターゲームの理想形

原作者が自ら手がけた新キャラのラフ線画を入手！　藤島康介氏の直撃インタビューとともにお届けする。誕生から製作までの裏話を通して、キャラクターゲームのあり方を探っていこう。



逮捕しちゃうぞ
パイオニアLDC
1999年秋発売予定　価格未定
パトロールアドベンチャー　1人プレイ



CHIHARU
ARISUGAWA

亮介(プレイヤー)の妹で、誰からも好かれる明るい性格。この冬服ファッションは彼女の家庭的な雰囲気をイメージして、藤島氏自らデザインしたものだ

キャラクターゲームにもっとも必要なのはライブ感なんです

──今回は、プロデューサーの福良さんを交えて、『逮捕しちゃうぞ』の魅力に迫りたいと思いますが、原作者である藤島先生のところに、『逮捕しちゃうぞ』のゲームのお話が来たのはいつ頃なのでしょうか？

藤島：すごい前だった気が（笑）。福良さんの方から企画書をいただいたのが、テレビの第1期シリーズが終わった頃なので、97年の夏ぐらいですね。これがよくできた企画書だったんですよ。プレイヤーがいかに美幸・夏実たちと楽しく時間を過ごすかをメインテーマにおいて、それを実現するためにシステムもかなり考慮されていたので、これはおもしろいゲームになるだろうと思いました。

──パトロールアドベンチャーという今回のシステムは、すごく『逮捕しちゃうぞ』の世界観にマッチしていますよね？

藤島：わりとマンガ原作のゲームというのは、ストーリーを追うのに終始しがちだったり、キャラクターに全部おんぶに抱っこになりがちじゃないですか。そういったことよりも、ライブ感を出すというのがマンガ原作のゲームの1つの形かなと思いますね。夏実や美幸と一緒に事件を解決したりすることによって、かなりライブ感というか、マンガの世界への没入感が味わえるんじゃないかなと思います。

──ライブ感を演出するために、ミニゲームなど、さまざまな趣向が凝らされているようですね。

福良：ファンの年齢層がかなり広い作品ですし、女性ファンも多いじゃないですか。あんまり絞り込んで「これは自分の『逮捕』じゃない」と思われるのも辛いので。結果的にいろんなモード、いろんなストーリーを入れようと。

藤島：目指してる根本がライブ感なわけだから、





ATSUKO NAKAJIMA DECISION DRAWING

藤島氏のラフに比べ、さらにシャープな顔つきになった亮介。少年らしさが消え、精悍な顔立ちになった。展開上、墨東署の人気者になるちはるは、気だてのよさが表情にも表れている。

ANIMATION PART



夏実や美幸に相談をもちかけると発生するのがブリーフィングモード。テレビさながらの映像とキャラの会話を楽しめる。

いろんな要素を入れても、私は問題ないと思うんですよ。結局、その目標さえ達成できればいいわけだから。

福良：視線を向けた人がしゃべるブリーフィングモードや、墨東署のキャラクターがわいわいしゃべるミーティングモードなど、「自分が墨東署にいるんだ」というライブ感を味わえるように作っています。でもゲームを作っていていちばん難しいのは、藤島さんのネタのセンスの良さをどう現代に再現するかという点ですね。原作が連載された頃(1986～92年)にオシャレだったものを、現代に平行移動してアイテムを変えればすむかというと、そう単純ではないんです。たとえば原作に出てくるポケコンを、ソニーのバイオノート505に変えておもしろいかというと、違いますよね。

藤島：トゥディ1台ですら変えられないですもんね。「今ならトゥディじゃねえだろう！」っていうのもあるけど(笑)。でもこれを変えたら『逮捕』じゃなくなっちゃうんでね。

福良：前に『逮捕しちゃうぞ』仕様のトゥディに乗る機会があったのですが、すごい狭かったですね。

藤島：狭いし、ものすご～く遅いんですよ(笑)。ベタ踏みしても全然進まないし。あと、モトコンポも死ぬほど遅い。40キロでフルスロットルなんですけど、死の恐怖を味わえますから(笑)。

キャラの名前が決まっていると、イメージがしやすいですね

──今回のゲームでは、夏実・美幸ではなく、新キャラを主人公にされたのが斬新ですね。

福良：実は、始めは夏実と美幸を操作して事件を解決していくというゲームを提案させていただいたんです。でも途中で、実際ゲームをするのは8割方男性だというのが気になりまして。たとえば、夏実になって美幸の着替えを見るというのは、何か破綻しているぞと(笑)。

藤島：ついでに自分が美幸なり夏実なりになって、中嶋に好意を持つというのも(笑)。

福良：それに新キャラの方が、シナリオに幅が出るという狙いもありました。

藤島：それはたしかにそうですよね。でも福良さんは、誰も文句を言っていないのに自らダメ出しをされるから。やる気満々でしょう(笑)。

──新キャラの性格設定というのは藤島さんが作られたんですか？

福良：いや、我々サイドで作らせていただきました。ゲームを展開する上で、こういう性格がいいだろうと。

藤島：そうしてもらうと大変やりやすいですね。性格がわからないキャラは作れないです。

──設定がきっちりと決まっていると、イメージはわきやすいのですか？

藤島：とりあえず名前があったので、イメージはわきやすかったですね。普段は別に名前から入るわけではないんですけど。

──亮介は、エリート意識に嫌気がさし、自ら格下げを希望したというのがおもしろい設定ですよね。

福良：成長が1つのテーマですから。新米刑事がゲームを進めていくにしたがって進歩していくという話なんです。

──亮介のデザインはどのようなイメージで？

藤島：まあ、エリートっていう設定からイメージを膨らませて。だからといって七三分けは嫌だったんで(笑)、それでちょっと長めの髪にしたんですけど。逆にあまり短いと、今度は親しみが持てないだろうとか、けっこう悩んだんですけどね。……東海林の頭に違う髪の毛が乗ったと思っていただければ。

一同：(笑)。

藤島：だからもし東海林が出ると、私としては気まずいんですよ(笑)。これが寝起きでボサボサ頭だったら、かなりまずかった(笑)。

──実在の人、たとえばタレントさんをモデル

ブリーフィングモード用に描かれたカラーボード。ゲーム中ではキャラにかかった枠内のみの表示となる。十字キーで選んだキャラとそれぞれ対話ができる仕組みだ。

にされたりということはないんですか？
藤島：全然ないですね。それをするとリアルな顔になっちゃうんですよ。それに、段々幅が狭くなってくるし。
──ちはるはどのような設定なのでしょうか？
福良：けなげな妹という設定ですね。もともとは看護婦を目指しているんですけど、美幸や夏実と出会って、もっと世界が広がっていくというキャラクターです。
──ちはるのデザインはどのような感じで？
藤島：ショートヘアーにしたのは、単に看護学校に行っているからという理由なんです。長くできないんじゃないかなあと思いまして。まあ、髪をまとめてもいいんですけど。
──ちはるのファッションというのは？
福良：アニメのキャラデザを担当された中嶋敦子さんに1点描いていただきました。
藤島：冬服の方は私が描きました。私のイメージでは、ちはるは地味な女の子でしたので。
──新キャラクターを作られていく上で、どのような点を注意されたのでしょうか？
藤島：できるだけこれまでと違うキャラにしようということですかね。
一同：（爆笑）。
藤島：でも、ダメでした（笑）。
福良：そうおっしゃいますけど、亮介は東海林よりきつめの顔ですよね。東海林はもうちょっと好青年な感じじゃないですか。
藤島：そうですね。でも、それも微妙な（笑）。
──まさしく産みの苦労というのが。
藤島：つらい…。
──では最後に、藤島先生からゲームを待っているファンにひとことお願いします。
藤島：これだけやる気なキャラゲーは、私見たことないです。やって絶対損はしないと思います。私も速攻でプレイしますので（笑）。
──本日はどうもありがとうございました。

PROFILE　福良　啓（ふくら　けい）
クロスメディア制作部。パイオニアLDCの多くのゲームを企画、制作する敏腕プロデューサー。ゲーム性を重視するキャラクターゲームを制作すべく奮闘中。

MAPMODE GRAPHICS





パトロール中はデフォルメキャラで表示される。墨東署管内の地域をパトカーで巡回して、発生する事件を解決していく。（※画面写真は開発中のものです。）

「逮捕しちゃうぞ」
REFLECTION OF IDEAL
KOUSUKE FUJISHIMA SPECIAL INTERVIEW

「ワールド ツアー コンダクター」~世界夢紀行~







TRAVEL TOGETHER

WORLD TOUR CONDUCTOR

ロマンチックな旅を、君に



海外旅行で困った時に頼りになるのがツアーコンダクター。
そんなツアコンの仕事を体験できるゲームがこれ。
ツアー参加者は男女合わせて総勢25名。
その中で旅を共にする13人の女の子を紹介しよう。
快適で、思い出に残る旅をコーディネイトすれば、
彼女たちに喜んでもらえること間違いなしだ!



ワールド ツアー コンダクター ~世界夢紀行~

ティー・ワイ・オーエンタテインメント
8月26日発売予定 5,800円(予価)
海外旅行アドベンチャー 1人プレイ
デュアルショック対応





EUROPE



美術館に連れていってください



IZUMI KAEDE

名前	楓いずみ
年齢	22
職業	フリーター
趣味	芸能、音楽鑑賞
特徴	コンパニオンのバイトをしているわがままなお嬢様。ブティック物のショッピングを楽しみたくてツアーに参加。オバケが苦手というのがかわいいよね。

SAYAKA HIROSE

名前	広瀬さやか
年齢	19
職業	国立外語大学・英文科の学生
趣味	芸術、グルメ
特徴	誰に対しても人当たりがよい、八方美人タイプ。実はツアコンに憧れているんだって!?





KYOKO KATASE

名前	片瀬恭子
年齢	18
職業	私立女子短大・家政科の学生
趣味	映画鑑賞、読書
特徴	引っ込み思案で、感情を表に出せない女の子。何かわけがあるのかな。今回のツアーでは、大好きな名作映画の舞台を訪れて……。

HAWAII





SAKI TACHIBANA

名前	立花咲
年齢	20
職業	フリーター
趣味	ギター、テレビ
特徴	ミュージシャンを目指している。明るく活発でおしゃべり好きという性格が人気で、同性にも異性にも友達が多い。彼女の夢は実現するのかな？

私、スノーケルがしたいんですけど

MIKI TAKEUCHI

名前	竹内美樹
年齢	14
職業	インターナショナル・スクールの学生
趣味	写真、ゲーム
特徴	好奇心旺盛で純粋な少女。喜怒哀楽の変化が激しい。父親の故郷であるハワイに思いを馳せて来たのだ。

CHISATO YAMAZAKI

名前	山崎千里
年齢	25
職業	有名代議士の秘書補佐
趣味	グルメ、旅行
特徴	新人とはいえ秘書補佐なので、常にクール。でもそれが災いしてプライドが高いと思われがちなのだ。そのストレスを解消しようと南の海にやってきた。





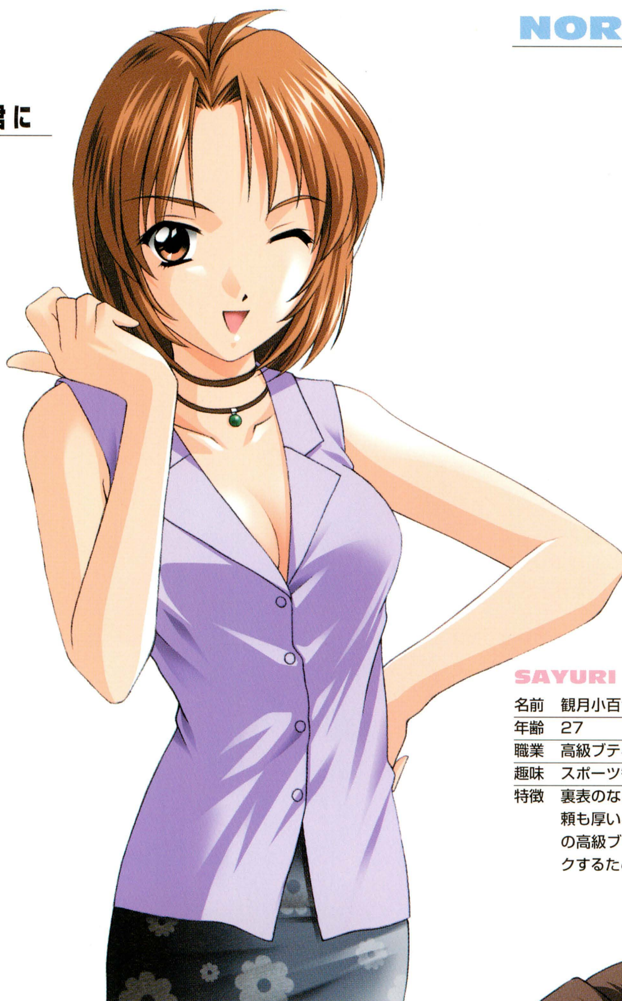


ロマンチックな旅を、君に

NORTH AMERICA



ねえ、ショッピングにつきあってよ！



SAYURI MIZUKI

名前	観月小百合
年齢	27
職業	高級ブティックのチーフ販売員
趣味	スポーツ観戦、音楽鑑賞
特徴	裏表のない性格で、後輩からの信頼も厚いキャリアウーマン。人気の高級ブランドをいち早くチェックするためにツアーに参加する。

SUMIRE AKIZUKI

名前	秋月すみれ
年齢	17
職業	県立高校の学生
趣味	映画鑑賞、芸能
特徴	アメリカ映画に憧れる女子高生。おとなしそうに見えるけど、実はけっこう頑固者。憧れのハリウッドに来て感動の連続!?





SANAE IIZUKA

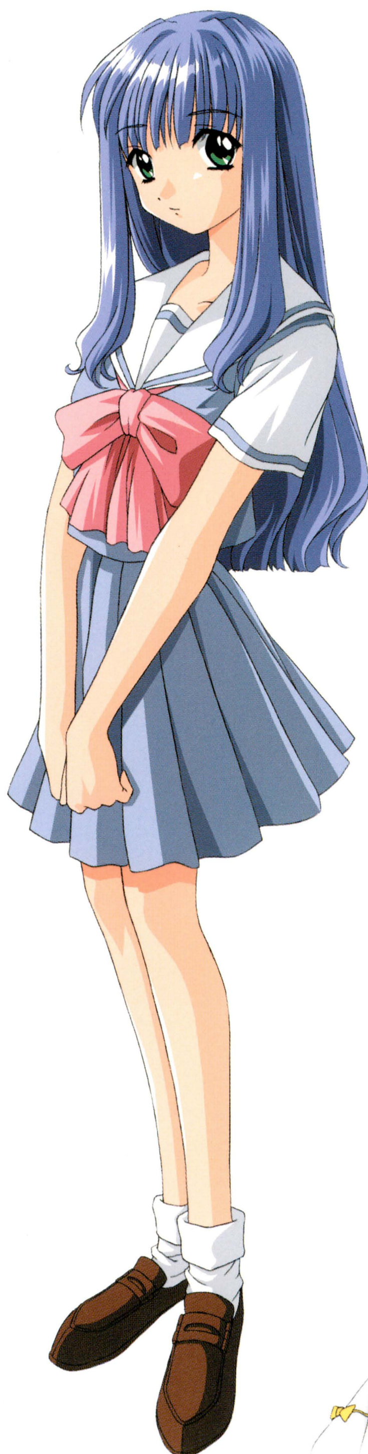
名前	飯塚早苗
年齢	21
職業	フリーター
趣味	ゲーム、テレビ（お笑い系）
特徴	思い込みが激しく、周りを振り回すタイプの女の子。ファッションデザイナーを目指しており、アメリカの自然にデザインの発想を求める。

and so on...



HIROMI TAMURA

名前	田村裕美
年齢	18
職業	県立高校の学生
趣味	スポーツ全般、旅行
特徴	海外留学を目指す、明るくて素直なスポーツ少女。高校卒業の思い出にと今回のツアーに参加。何にでも一生懸命なのがかわいい。



ERIKA IMAI

名前	今井絵理香
年齢	16
職業	名門女子高校（進学科）の学生
趣味	旅行、読書
特徴	おしとやかなお嬢様。ただし、独特の感性で、ときどき天然ボケも……。

MEGUMI KAEDE

名前	楓恵
年齢	10
職業	有名私立小学校の児童
趣味	読書、ゲーム
特徴	お嬢様学校に通う小学生。無邪気でおおらか、かなりの楽天家。かわいいものには目がないんだ。





YUKARI ASAKURA

名前	朝倉由香里
年齢	16
職業	名門女子高校（進学科）の学生
趣味	テレビ、芸能
特徴	負けず嫌いで、はっきりと物事を言う性格＆超がつくほどミーハーなのだ。

「Lの季節 A piece of memories」



この『Lの季節』のキャラクターデザインを担当しているのは、TVアニメ『それいけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』のキャラデザ等で人気急上昇中の渡辺明夫氏。そのクオリティはゲーム界屈指のデキだ。



デザインの際、メーカー側が渡辺氏にお願いしたのが、「現実界の女の子は実際にいそうな感じで、そのかわり幻想界の方は派手に」という点だったとか。たしかに並べて見ると、印象が大きく違う。






現実界のメインキャラは左の4人。そのうちメインストーリーにかかわるのが、天羽と星原になる。現実界では大人しそうな女の子が多く登場するが、関連する恋愛シナリオも、純愛路線が楽しめるものが多いとか。

「Lの季節 A piece of memories」

PLANNER INTERVIEW

「現実」と「幻想」世界のつながり

「現実界」と「幻想界」という、2つの世界で出会える12人の女の子。彼女たちと各世界は、どんな関係を持ち、ゲーム中はどのように影響し合うのかを開発者に聞いてみた。

――このゲーム最大の特徴は、「1本の作品で2つの世界観が楽しめる」という点と聞いていますが、どんな内容になるのでしょうか。

盛：物語には現実界と幻想界という2つの舞台がありまして、それぞれ表と裏の位置づけになっています。基本となる物語は共通する1つの事件で、それを各世界から見た異なる視点でプレイしているうちに、その事件の全貌がわかっていくというわけです。ゲーム中には「口出しシステム」(一定の話題に口出しするかどうかを選択でき、そのタイミングによって物語が変わるシステム)というものがあります。それを使わなければ現実界は星原と天羽、幻想界では鈴科と舞波のうち1人をヒロインにした形で、各世界の主人公と世界を結ぶ役割を持つ「七角ペンダント」というアイテムが、カギを握る物語が進行します。

―― 2つの世界観を扱った理由とは？

盛：1つは、世界観を2つ作ることで、より物語の幅を持たせたかったということ。もう1つは、キャラクターを考えるときに、自由なデザインを作れる設定として、幻想界を考えてみました。

――最初に現実、幻想界のどちらに行くのかは、どうやって決まるんですか？

盛：まずスタート直後のメッセージに選択肢があって、その際どれを選ぶかで各世界に入っていきます。あとは、一方の世界でずっとプレイすることになります。

――つまり、2つの世界を自由に往来することはできないわけですね？

盛：そうです。ですが、一方の世界である行動をとると、次にもう一方の世界でプレイしたとき選択肢が増えたりします。つまりプレイ中の行動が、お互いの世界に影響するわけですね。たとえば現実界で、ある女の子の趣味を知ったとします。すると次に幻想界でプレイしたときは、そのことを知っている状態でプレイでき、それに関連した選択肢が増えることもあります。

――各世界の登場人物が、もう一方の世界に登場したり、影響したりは？

盛：直接登場することはありませんが、何らかの形で関係は持っています。キャラによっては、互いに密接な関係を持つ者もいます。たとえば、ある世界では自殺した女の子がいて、別の世界では幽霊の女の子がいる。同じキャラではないけれど、何か関係があるとわかりますよね(笑)。そしてそのキャラと話しているうちに、自殺した原因がわかっていく。するともう片方の世界に新たな選択肢が増えていき、より詳しい事実が判明していきます。つまり現実と幻想界を交互にプレイしていくと、物語の全貌が明らかになっていくわけです。



幻想界のメインキャラは、見るからに楽しそうなこの4人。メインストーリーにかかわるのは鈴科と舞波だ。幽霊に妖精、はては死神と、すごい設定の女の子が登場するこの世界では、ノリのいい恋愛シナリオが多そうだ。








Lの季節
トンキンハウス
8月5日発売予定 6,500円
デジタルノベル 1人プレイ
デュアルショック対応

COMMENT——盛 政樹



天羽碧

一見、気が強そうに見えるため、この娘が苦手な方もいると思います。そういう方は、彼女のシナリオを読んでみてください。きっとファンになると思いますよ。



東由利鼓

亜希子と対照的なキャラとして設定しました。それがシナリオでは名コンビなんですから、世の中何が起こるかわかりませんね。



弓倉さやか

別な意味で亜希子と対照的なキャラです。サブキャラ扱いなのが残念です。



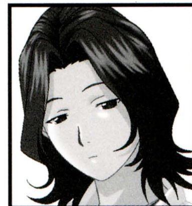
星原百合

ミステリアスな少女なので、コメントもミステリアスでいきます。彼女が持っている図鑑は、この世界のものであって、この世界のものでないものの図鑑です(?)。



弓倉亜希子

彼女は内向的なので、口出しシステムで彼女の心にこちらから近づいていってあげましょう。かわいいですよ。



草壁湊

彼女のシナリオは、書いたライターの趣味がかなり出ているような気がします。なんせフラスコでコーヒーですからね。今のこの時代にこの設定は、ある意味チャレンジですね。

——エンディングは、何種類ぐらいあるんですか?

盛:バッド、グッドエンディングを含め、全部で40種類ぐらい。短い物だと1回のプレイが、2〜3時間程度で終わりますね。メインの目標は、「七角ペンダント」の謎を追っていくことになります。ただそれに興味がなかったり、ヒロインの4人の他に興味のある女の子がいたら、「口出し」することで別の物語を楽しむこともできますよ。

——「七角ペンダント」とは全然関係なく、女の子と仲良くなる遊び方もあると?

盛:ええ、主軸となる物語から派生する形で、恋愛対象になる12人の女の子独自のエピソードがあるんです。たとえば、悩み事がある女の子と話をして、どんどん「口出し」をしていくと物語が完全に横にそれていって。悩み事を解決してあげれば、その女の子のハッピーエンディングが見られるわけです。逆に不幸になったりするものもありますが……。

——女の子との出会いの方法は?

盛:まず最初に、ヒロイン役の女の子が登場して、会話中に好意的な選択肢を選べば、その女の子と仲良くなれます。逆に否定的な意見を選べば、それ以降はその女の子が登場しにくい選択肢が出るようになるんですよ。

——女の子別に特別イベント画面が用意されているようですが、その発生条件は?

盛:一度その女の子のシナリオに入ってしまえば、順に見られますね。あと主人公と女の子の好感度状態が高い際は、同じ画面でも、より女の子と接近した画面になったりするのが見所ですよ。

——好きな女の子と仲良くなるには、どうすればいいんですか?

盛:主導権は基本的にプレイヤー側にあって、いかに「口出し」して好感度をアップするかですね。シナリオによっては、女の子側から言い寄って来る場合もありますが。

——ちなみにゲームの発売前の段階では、どの女の子が一番人気があるんですか?

盛:ゲームショウのアンケートなどを見ると、舞波がダントツで1番ですね。2番目の星原とダブルスコアぐらいの差があって(笑)。

——ヒロインが一番人気があるというのは、恋愛ゲームでは逆に珍しいと思いますよ(笑)。

盛:そうですね(笑)。やはりおとなしめのタイプが喜ばれるみたいですね。

——「口出し」できるタイミングは、どのぐらいあるんですか?

盛:現時点では1回のシナリオにつき7,8回ぐらい。ゲーム全体では40回ほどです。

——思ったよりは少ないような…?

盛:あくまで「口出し」することで、選択肢の方が増えるわけですから。「口出し」できる場所は決まっていますが、それをいつ使うかによって、そのあとの選択肢の内容が大きく変わることになるわけです。「口出し」できる場所は文章の最後にアイコンで表示されるのですぐわかりますが、そこでどうするかが考えどころですね。

——数こそ少ないけれど、非常に重要になるわけですね。

盛:どんなに選択肢がたくさんあっても、内容も出るタイミングも決まっていては、あくまでそれはゲームの主人公の「選択」にしかなりえないわけで。でも「口出し」するかを選べることによって、プレイヤーの介入できる余地が増えますよね。その結果として、選択肢の内容が変化すれば、主人公の「選択」というよりプレイヤーの考えが反映された「選択」になります。

——なるほど。

盛:そうして2つの世界の各所に散りばめられている、関連のある話題やキーワードを発見して欲しいですね。1回のプレイではすべて見つけるのは不可能ですから、ぜひ何度も遊んでみてください。



盛 政樹 MASAKI SAKARI

トンキンハウス企画部・企画課主任。『Lの季節』ではゲーム企画立ち上げ時に一時的に参加し、開発中盤からは総監修を担当。他にはない独特なシステムには、企画当初から苦労したとか。

COMMENT——盛 政樹



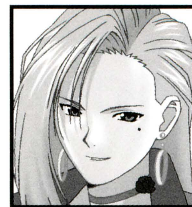
鈴科流水音

明るさの裏に秘められた悲しい過去を知ったら、もう流水音ファンになるしかないって感じです。オススメです(なにが?)。



湖潤リリス

幻想といえば妖精でしょう。という訳で登場してもらいました。彼女が気に入ってるぬいぐるみの正体を知ってる方はかなり通(?)です。



エリザ・ノインテーター

現実界に足りないお色気を、幻想界の方で補おうとして設定したのですが、東由利のブルマには勝てませんでした。



舞波優希

流水音がはっきりとしたタイプなので、この娘はこういう頼りなげな感じになりました。でも芯はしっかりしてるんですよ、多分……。



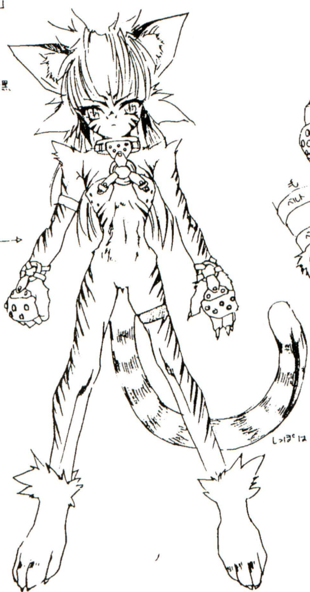
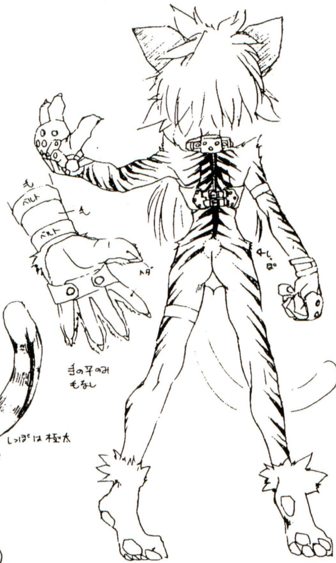
氷狩吹雪

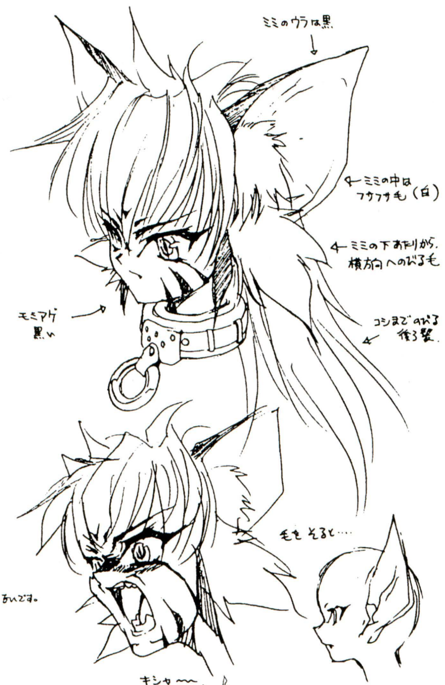
褐色の雪女なんて珍しいですよね。その事で彼女もいろいろ苦労したようですが、ここではあまり書けません(自主規制)。



霧城七衣

唯一の眼鏡っ娘です。舞波優希のマスコットの"ぽち"が評判ですが、彼女の髪飾りも味がありますよ。よく見てみてください。

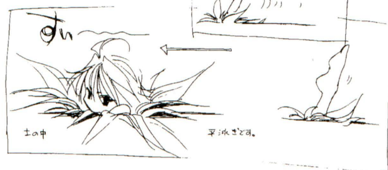
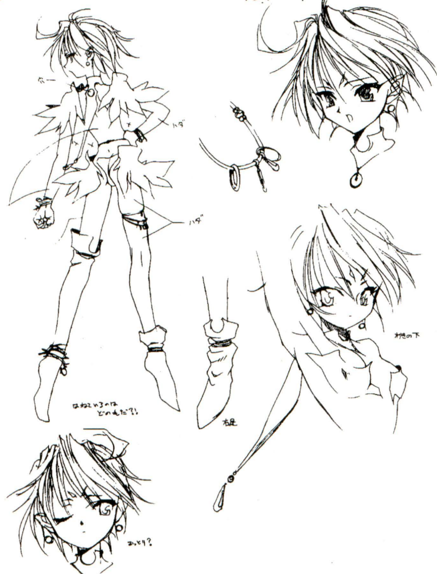





土

爪原の妖精

「けものっぽい」という理由で『土』に分類された妖精。学老の一方的な決定に、異を唱える学者も多い。

潜地の妖精

地面をまるで水のように泳ぐことからこう呼ばれる。その姿からもわかるように『水』の属性を色濃くもっている。

「PIXY GARDEN」星に生命を注ぐ美しき妖精たち

設定&CHOCO氏インタビュー

主人公の手の中で、さまざまな姿へ形を変えていく妖精たち。その秘密が描かれた貴重な資料をここに一挙公開!

幼

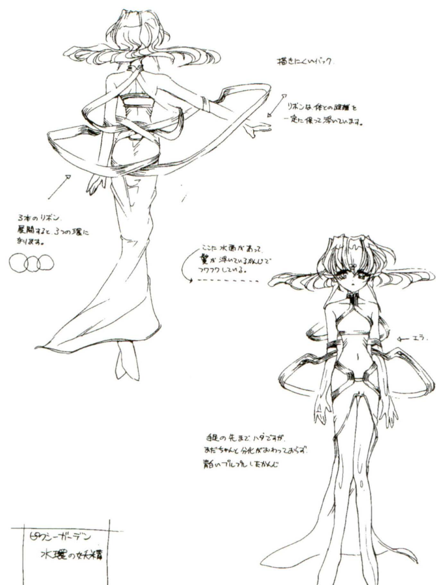
白き妖精

属性をもたない、すべての妖精の素体となる存在。周囲の環境に合わせて、さまざまな姿に身体を変化させていく。



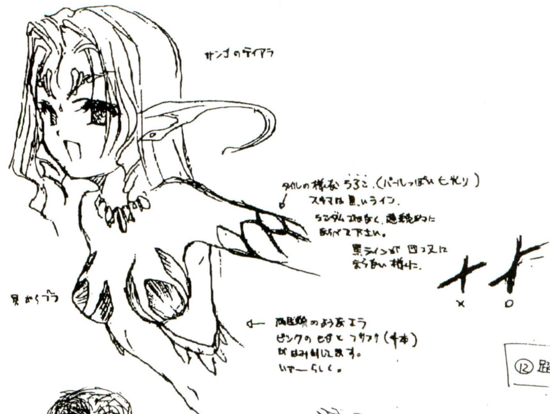

PS **ピクシー ガーデン**
エスコット
9月30日発売予定 6,300円
妖精育成シミュレーション 1人プレイ

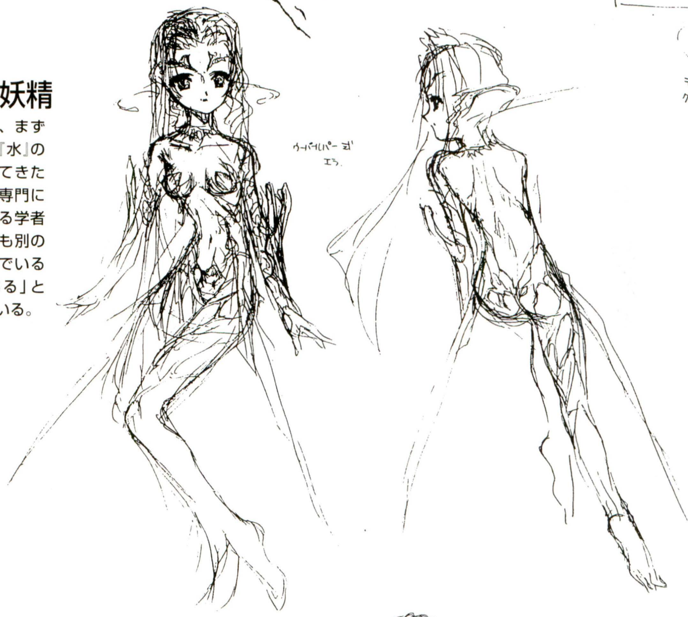
水



水環の妖精

体にまとわりついている青いリボンが特徴。まれに展開し、3つのリングを作り出す。リングの正体は定かでないが、学者たちはただの飾りだと見ている。

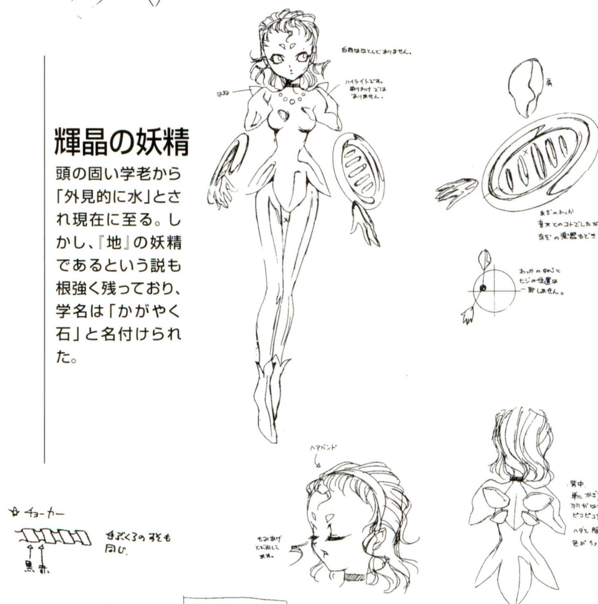




踏泉の妖精

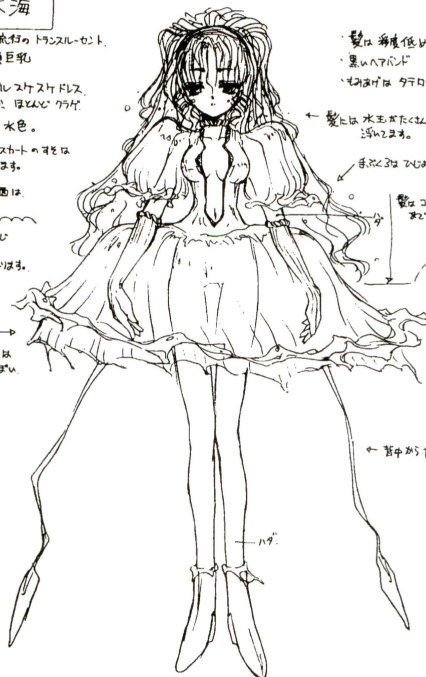
その姿から、まず間違いなく『水』の妖精とされてきたが、彼女を専門に調査している学者から、「どうも別の要素を含んでいる可能性がある」との説が出ている。





輝晶の妖精

頭の固い学老から「外見的に水」とされ現在に至る。しかし、『地』の妖精であるという説も根強く残っており、学名は「かがやく石」と名付けられた。





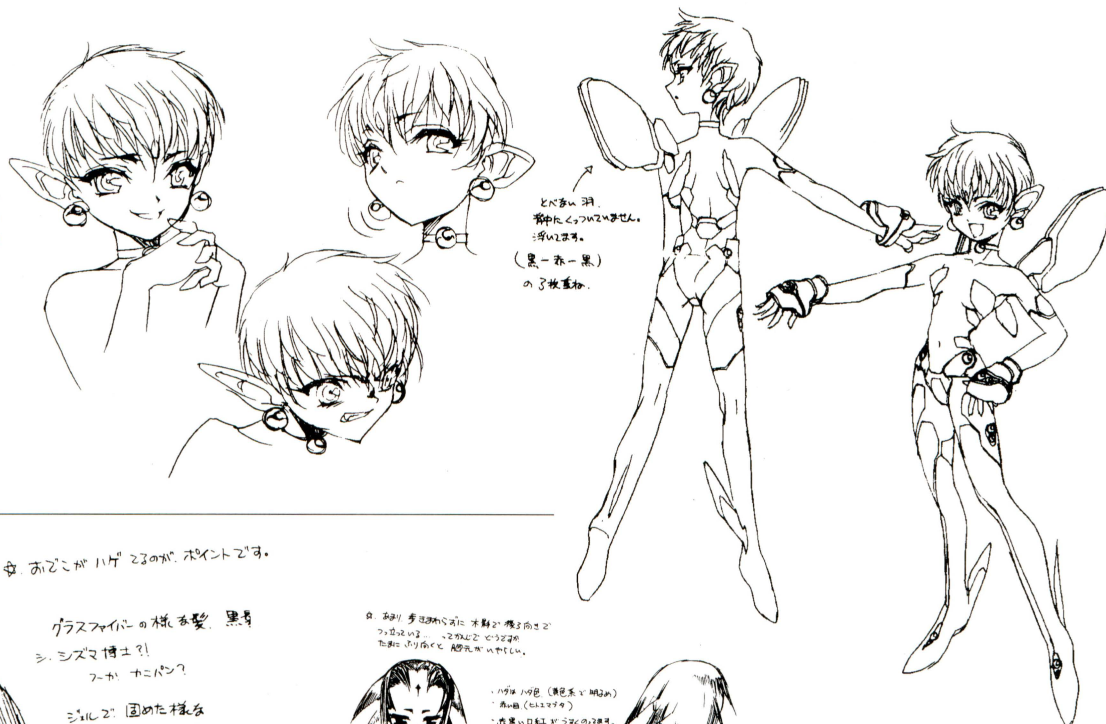
大海の妖精

『水』の妖精の最高位に属する存在。その穏やかな表情からは考えられないほどの力を有する。後にも先にも彼女以上の力を持つ『水』の妖精は生まれておらず、故に最高位とされている。

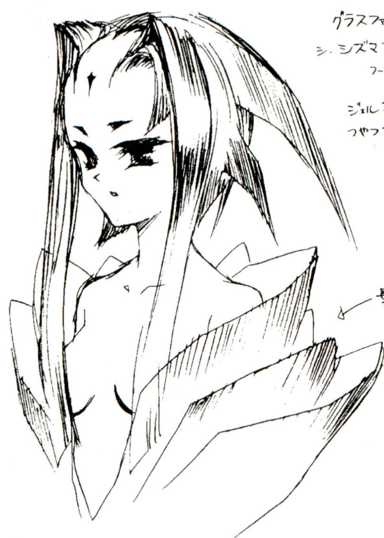
火明の妖精

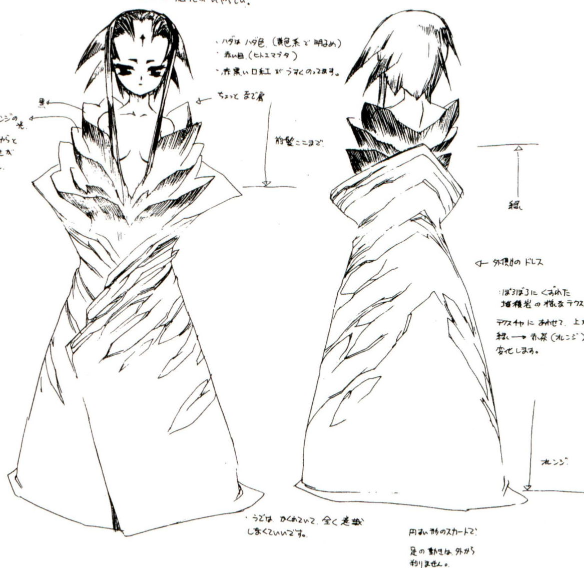
「火」の最低位に属する妖精。扱いが難しく、この妖精から安定した「火」を生み出すのは不可能とされている。

火



☆おでこがハゲてるのがポイントです。



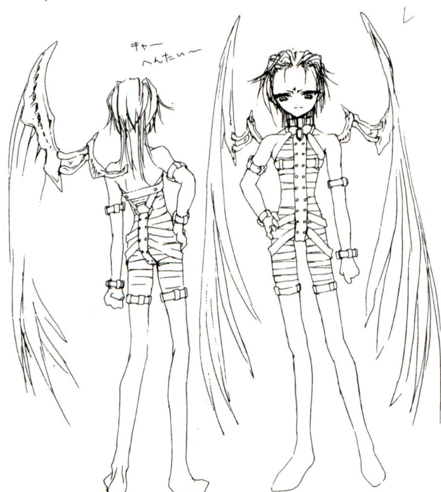


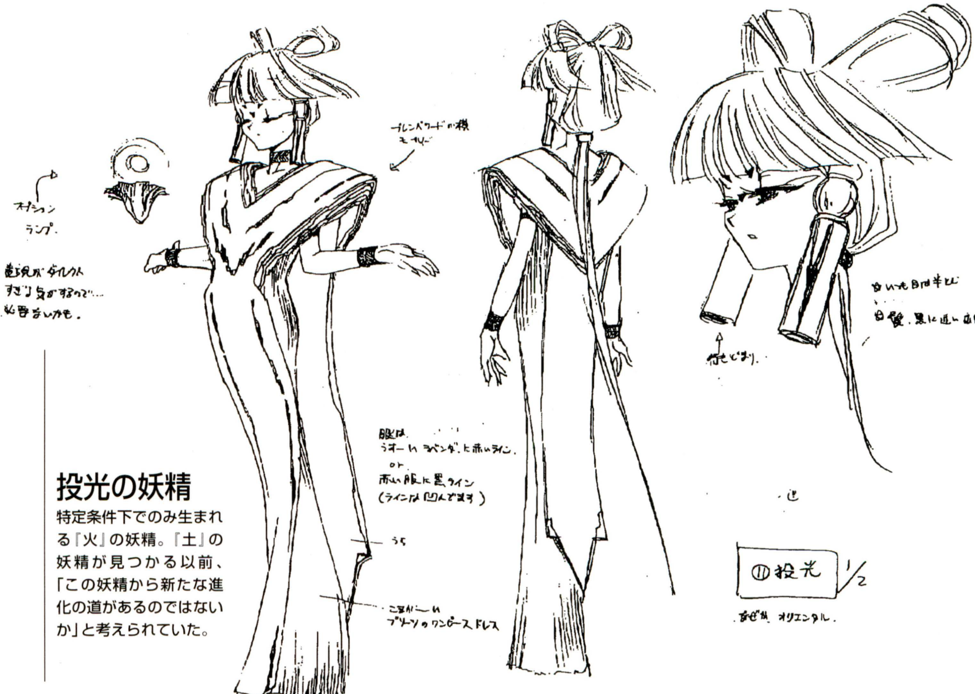
焔線の妖精

そのはかなさ故に好む者たちもいたが、扱いが難しすぎるため、早々と上位の妖精に進化させられることが多い。

光陰の妖精

後の詳しい調査で「火」に近い存在であると判明したが、発見当初は満足な調査もないまま「火」の妖精とされた。





投光の妖精

特定条件下でのみ生まれる「火」の妖精。「土」の妖精が見つかる以前、「この妖精から新たな進化の道があるのではないか」と考えられていた。

透空の妖精

当初は『水』の妖精とされていたが、その後の誕生実験や他の妖精への影響から『風』の妖精として再登録された。

風

銀糸の妖精

足から出る透明な羽によって『風』の妖精とされる。また世間的にもっとも認知されている妖精でもある。

焦輝の妖精

学老のツルの一声で『風』に分類された。異を唱える者は非常に多く、学名にも『火』を意味する字が使われている。

ネレディ

あらゆる面で主人公をサポートしてくれる、宇宙船の頭脳体。人工知能とは思えぬほど感情表現が豊かで、非常に人間味あふれた行動をとる。

「PIXY GARDEN」
星に生命を注ぐ美しき妖精たち

INTERVIEW

妖精たちの手で真に開拓されしもの

CHOCO氏の描く妖精は、その美しさはもちろん、既成の妖精像とかけ離れたデザインにも賞賛の声が高い。この異形の乙女たちがいかにして生まれたのか、CHOCO氏とプロデューサーの小野木氏に語っていただいた。

今までにない妖精

——始めに、ゲームのキャラクターデザインというお仕事、しかもパソコン版でヒットした『PIXY GARDEN』で、という話が来たときは、どんなお気持ちでしたか？

CHOCO：お話をうかがったのはもう2年ぐらい前、一昨年の9月ごろになるんですが、そのとき僕は、『PIXY GARDEN』というゲーム自体知らなかったんですよ(笑)。当然、内容もわからず、最初はただのギャルゲーかと思いました(笑)。当時、恋愛ゲームが流行っていましたし。しかし、詳しく話を聞いたらそうじゃない。妖精を育てるゲーム、なのにファンタジーじゃなく、どちらかと言えばSFよりだと聞いて大変興味を持ちました。さらに、今まであった妖精像にとらわれず、自由にデザインをさせてもらえる。ならば、是非やりたいと。

小野木：今までの妖精像と同じものを使っていては、リニューアルする意味がありません。特にPS版は、パソコン版ではあまり表に出なかった「妖精の不思議な能力で惑星を開拓する」という要素を前面に出し、ファンタジーよりもSF的な色合いを強く見せたかったのです。そのため、かわいらしい妖精を描きつつ、今までにない新しい線、新しいカラーを出せる人を血まなこになって探したんです。3ヵ月かかりましたよ、CHOCOさんを見つけるまで。書店で売ってるような本は調べ尽くし、コミケ（日本最大の同人誌即売会。8月と12月に行われる）にまで足を運んでようやく望んでいた線に出会えました。CHOCOさんの本を見てすぐ「この人しかいない！」と思いましたね。

——ちなみにそのとき、小野木さんが手に取った本は何ですか？

CHOCO：一昨年の夏コミ（8月に行われるコミケ）だから『イグナクロス』の設定資料集ですね。

小野木：他に、カラー原稿も見せていただいたんですが、ただきれいというだけではない、“深み”を感じました。私はずっと美少女モノ、いわゆるギャルゲーというものを作ってきたので、ネームバリューがある方の絵は、私の中でもうイメージが固まってしまっていたんです。今まで見てきたどの絵とも違う、新しいイメージを与えてくれたCHOCOさんの絵は、PS版『PIXY GARDEN』にとても相応しいと感じました。

CHOCO：僕も新しいビジュアルをやりたい、絵で人をビックリさせたいと思っていたので、『PIXY GARDEN』のキャラデザの話は、僕にとっても望んでいたものだったんです。もし、話が来たのが他の作品だったら、引き受けていなかったでしょう。“今までになかった妖精を描く”そこに惹かれて、僕は『PIXY GARDEN』の仕事を引き受けたんです。

妖精が生まれるまで

——なるほど、非常に個性的な妖精が多いなと思っていたのですが、そういう理由だったんですか。しかし、やはりみな同じ妖精なのですから、どこかに統一性を持たせようと考えていたと思うのですが？

CHOCO：デザインした妖精の数30体以上、統一性は……ないです(笑)。今回ばかりは、「どれだけ違ったデザインのものを、自分の頭から絞り出すことができるのか？」ということにチャレンジしました。

——それでは、妖精をデザインする上で参考にしたものなどは……。

CHOCO：ありません！『PIXY GARDEN』の妖精は超自然的、SF的な存在であり、野生動物や特殊な民族ではないんです。何かを参考にすると、必ず人間の文化の延長上にあるようなデザインになってしまう。それは絶対にいやだったんです。違う方向性、違う価値観で絵的に特徴があるもの、形のおもしろさを第一に考えて、ひたすらデザインしていきました。その結果、統一感というものがまったくなくなってしまったんですが……(笑)。

最初はもっとすごかったんですよ。人間の形をしていないものまであった。さすがにそれは止めようという話になって、「かわいい女の子の姿をしている」というのが、妖精の唯一の絶対条件となりました(笑)。

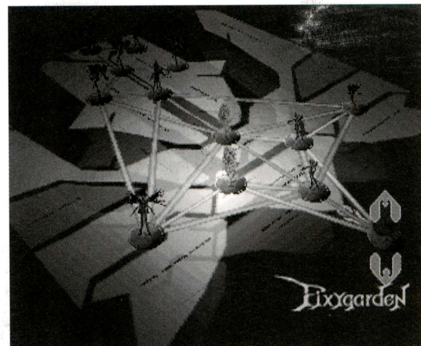
小野木：ゲームの企画意図に「妖精がどういった変化をとげるのか楽しんでもらいたい」というものがあったので、こちらからも特に妖精の姿に制限は設けませんでした。CHOCOさんにお渡しした妖精の情報は、たとえば“きらめく者”といった抽象的な表現ほか、必要最低限のものだけです。一応、すべての妖精に設定らしきものはありましたが、完璧なものではなく、

PIXY GA

逆にあがってきたCHOCOさんのデザインを見て付け足したり、変えたりもしました。漠然としたイメージだけをCHOCOさんに投げて、どんなものが帰ってくるのか楽しみに待つ。そして、帰ってきたものを見てさらに練り直す。そうやって妖精たちは生まれ、開発とCHOCOさんのキャッチボールの過程で、妖精たちの設定は作られていきました。
CHOCO：ホントに「こうして欲しい」という注文がなくて、ただ抽象的な単語を組み合わせて作ったイメージだけがありました。しかし、イメージのとらえ方は受け手によって変わってくるもの。だから、いただいたイメージさえもデザイン上のきっかけとしか考えず、ほぼ最初から最後まで僕の思った通りに妖精をデザインしていきました。
小野木：その結果、かなり時間がかかってしまいましたね。半年ぐらいかかりました。
CHOCO：作画作業の面では苦労しました。やはり、30体は多かったです。どんなギャルゲーにも、30人以上もの女の子は出てこないですよ(笑)。けれど、妖精のネタを考え出すことでは、全然苦労しませんでした。逆に30数体しかいなかったので、考えていた妖精の多くがボツになってしまいました。
——すると、まだまだいろいろな姿をした妖精が存在したと。
CHOCO：はい。
小野木：おかげで「すべての妖精にオリジナリティを出す」という、PS版『PIXY GARDEN』で一番やりたかったことを達成できました。一般的にはキャラクターは、システムやストーリーのことを考えて狭い範囲で作るんです。しかし今回は、広いところでCHOCOさんの才能に頼りたかったので、すべてCHOCOさんにお任せしてしまった。一種の賭けだったんですが、とてもうまくいきました。ひとりひとりのドラマが容易にイメージできる、より深い妖精を生むことができました。

妖精へのこだわり

——『PIXY GARDEN』の妖精たちをデザインするうえでの、“こだわり”などがありましたら、教えていただけますか？
CHOCO：まず1つが、「妖精ひとりひとりに、それぞれの特徴を出し、アイデンティティを持たせる」ということです。パッと見て、30数体の妖精それぞれが、はっきりと見分けがつくようにデザインしたつもりです。
——先ほどの小野木さんの話にもありましたが、それは十分にできていましたね。
CHOCO：それともう1つ、“かわいさの定義”をなくしたいというものがありました。
——それは、具体的に言うとどういうことなのでしょうか？
CHOCO：『PIXY GARDEN』にも、まず最初に「女の子が、かわいくなくちゃいけない」という絶対条件がありますよね。しかし今のゲーム界には、「これこれこういう女の子が、かわいい女の子だ」という、“かわいい女の子の定義”というものができてしまっている。そうすると『PIXY GARDEN』の女の子をかわいくするためには、その定義に当てはめなければならないのですが、それでは30体以上いる妖精全員が、同じような女の子になってしまいます。ご存じの通り、僕はすべての妖精をまったく違うデザインにしました。では、『PIXY GARDEN』の妖精には、かわいくない女の子が、たくさんいるということになるのでしょうか？　僕はそうは思いません。みんなかわいいと思っています。たしかに自分の好みとは違う妖精が、何体かはいることでしょう。けれど、その妖精を見て「好みではない」と切り捨てるのではなく、「こういうかわいらしさもあるんだな」と思うことはできないでしょうか？　僕はそんな風に思えるように『PIXY GARDEN』の妖精たちを描きました。たとえば、ロングヘアしか好きじゃないという人にショートヘアの女の子を紹介して、「つき合ってみたら好きになるかもしれないよ」と言ってみるように。ゲームをプレイして、妖精たちひとりひとり違う、いろいろな“かわいさ”に出会って、今までとは違うタイプの女の子を好きになる―“かわいさの定義”をなくす―ことができれば、それは僕の思いが通じたことになり、とてもうれしいです。
——今まであった妖精の既成概念だけでなく、プレイヤーの“かわいさの定義”さえもなくしてしまう『PIXY GARDEN』の妖精たち。彼女たちは、ゲームの中の惑星だけでなく、人々の心をも開拓しているというわけですね！



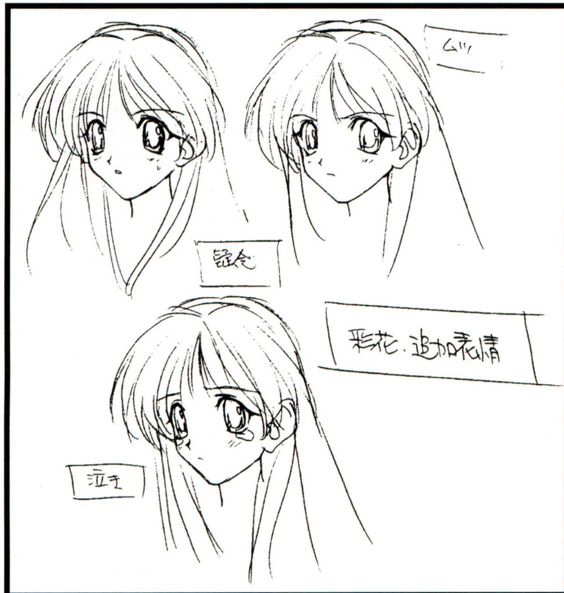
妖精たちの進化の方向性を示している進化樹。見てわかるように、ビジュアル面で上位と下位の関連性はまったくない。

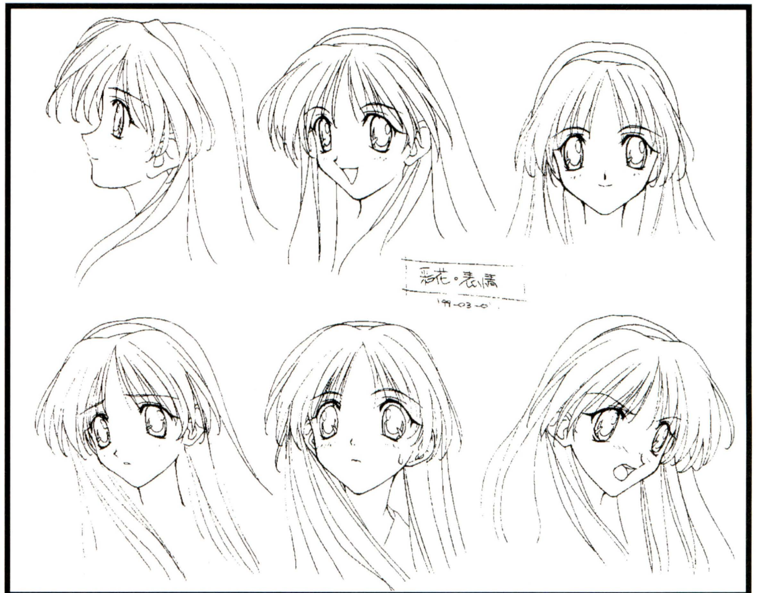

プレイヤーに、より深く妖精を知ってもらうため、パソコン版にはなかったイベントシーンが追加された。

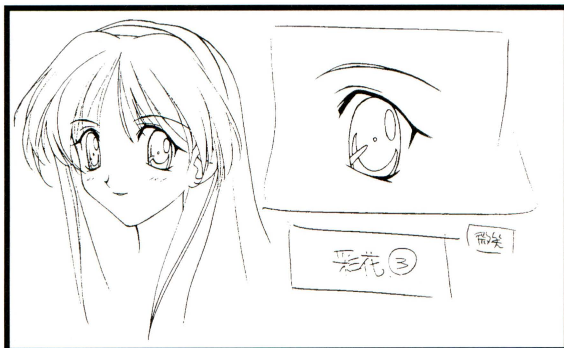

オーローラを見つめる水環の妖精の図。ちなみに、妖精との恋愛要素はない(期待してしまう気持ちはわかるが……)。


CHOCO
同人界で圧倒的人気を誇る漫画家兼イラストレーター。代表作は『イグナクロス零号駅』。『PIXY GARDEN』では、妖精だけでなく調査用ロボットや宇宙船のデザインも手掛ける。

RDEN



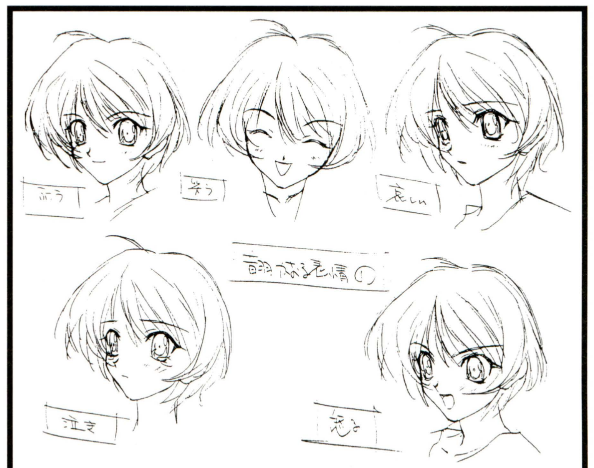




桧月彩花（ひづきあやか）

身長	156cm
B・W・H	74・55・77
血液型	AB型
誕生日	12月7日
声優	山本麻里安

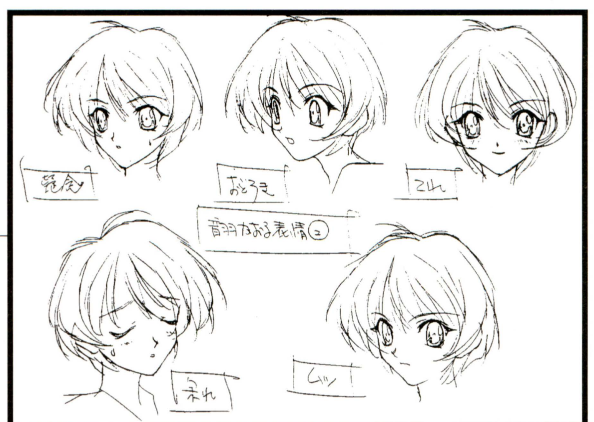
かわいくて明るく優しい、と三拍子そろったみんなのアイドル。しっかりしていて面倒見もよく、昔はいつも幼なじみの主人公の側にいて世話をやいていた。



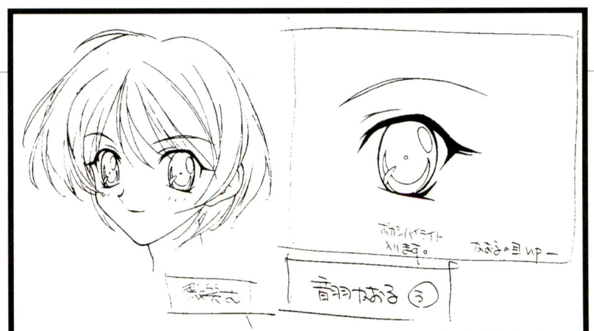
音羽かおる（おとわかおる）

身長	159cm
B・W・H	81・57・85
血液型	A型
誕生日	3月20日
声優	田村ゆかり

主人公のクラスメート。明るく社交的な性格で、いつも元気に飛び回っている。だが、1人の時はぼんやりしていることが多く、ときどき陰りのある表情を見せる。

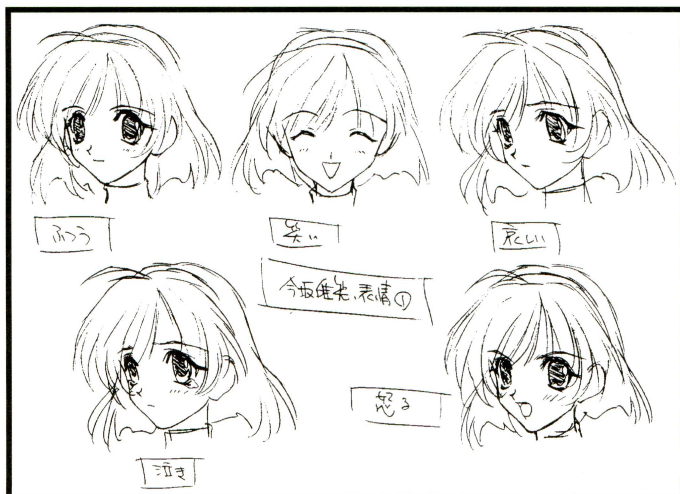


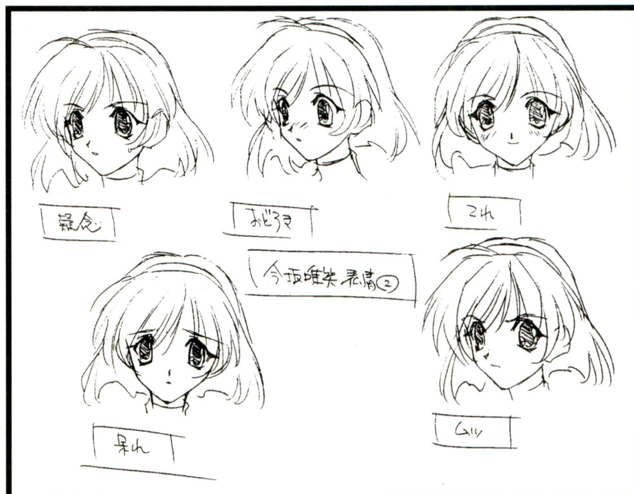
「Memories Off」
"想い"を秘めた少女たちの素顔
初期設定段階でのみ存在した表情集

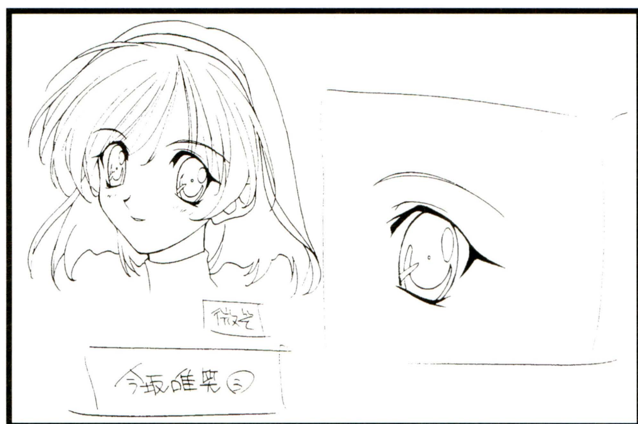




Memories Off
キッド
9月発売予定 | 6,800円（予価）
恋愛アドベンチャー | 1人プレイ



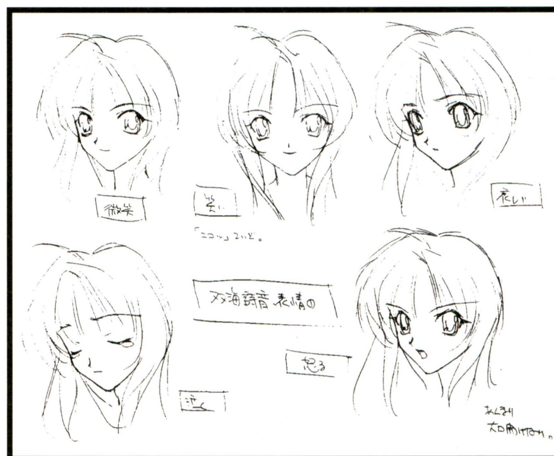


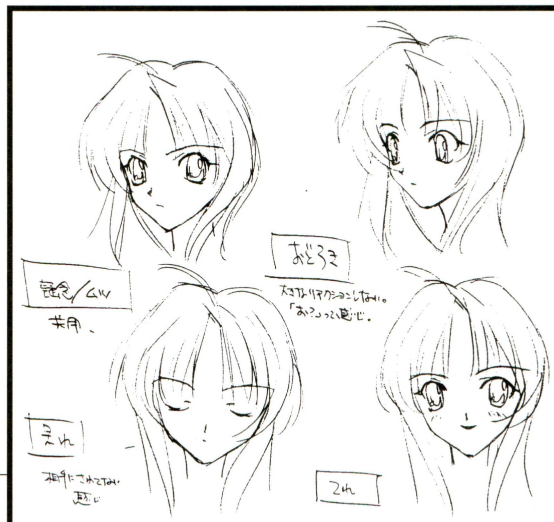


今坂唯笑（いまさかゆえ）

身長	156cm
B・W・H	73・53・74
血液型	B型
誕生日	7月12日
声優	那須めぐみ

主人公とは幼なじみで、甘えたりふざけあったりする間柄。他の人の前では、割と落ちついているが、なぜか主人公が側にいると、必要以上に騒がしい態度をとる。

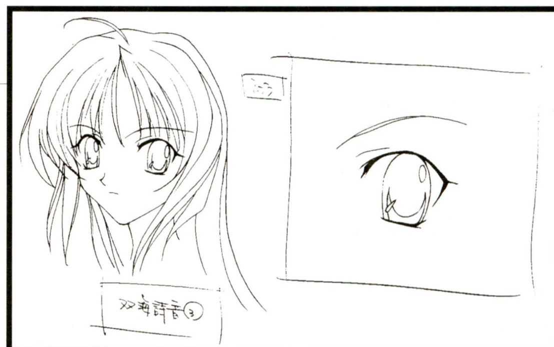




双海詩音（ふたみしおん）

身長	157cm
B・W・H	79・54・80
血液型	A型
誕生日	2月3日
声優	利田優子

主人公のクラスに転校してきた帰国子女。人付き合いが苦手で、転校してきてだいぶたつ今もクラスに溶け込めずにいる。寡黙でちょっとミステリアスな美少女だ。

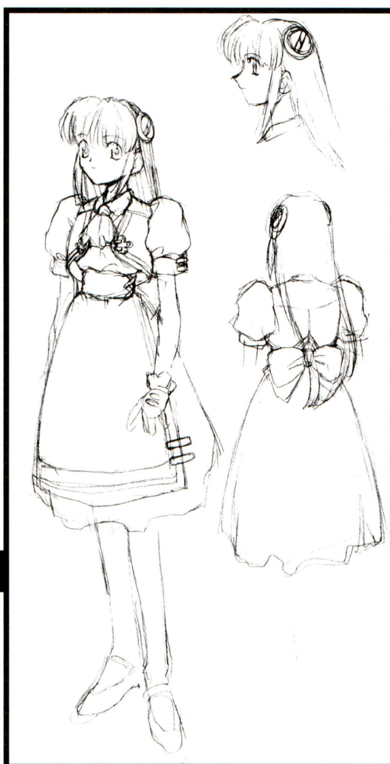


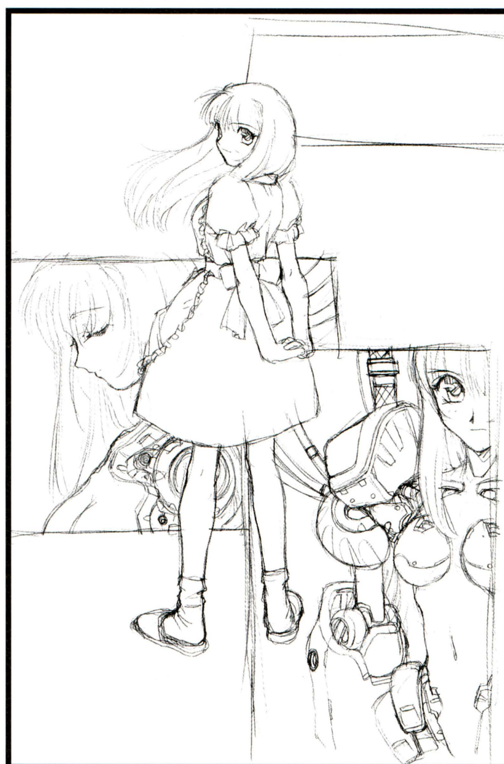
「恋をすると女の子はきれいになる」と言うけれど、それは彼女たちの“想い”が、表情ひとつひとつに表れるから。素顔の下の少女たちの“想い”をあなたも感じてみてください。

企画段階
EARLY STAGE

「女の子型のロボットである」「自分で組み立てて、カスタマイズも可能」というコンセプトは、最初からあり、それにのっとってマリオネットの開発は行われていきました。

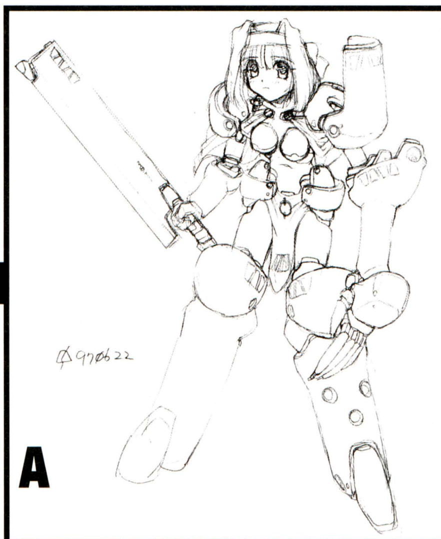
企画当初に描かれたマリオネットのイメージ画。

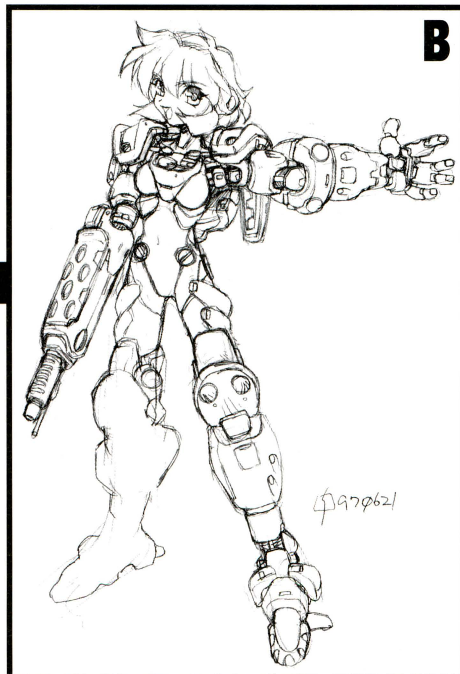




プロトタイプ

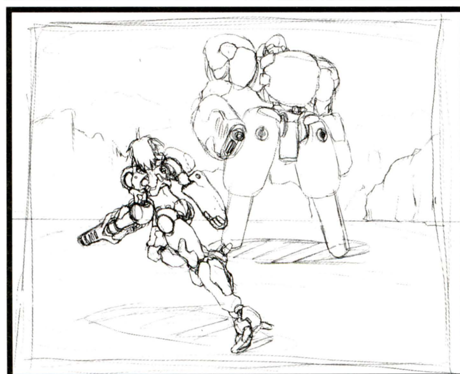
いちばん最初に作られたマリオネットです。プロダクションタイプと比べておしとやかなイメージですね。頭部のバレッタ状のパーツと、ネジ状の瞳に共通点が見られます。





戦闘タイプ

企画当初は"敵との戦い"も想定されていたため、パーツの中に武器が含まれた戦闘タイプも考えられていました。これはこれで一部の方に人気が出たかもしれません。



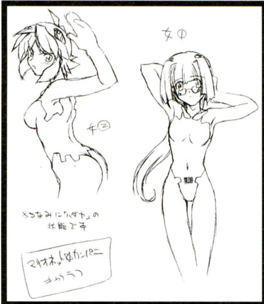
「マリオネットカンパニー」
マリオネット開発レポート

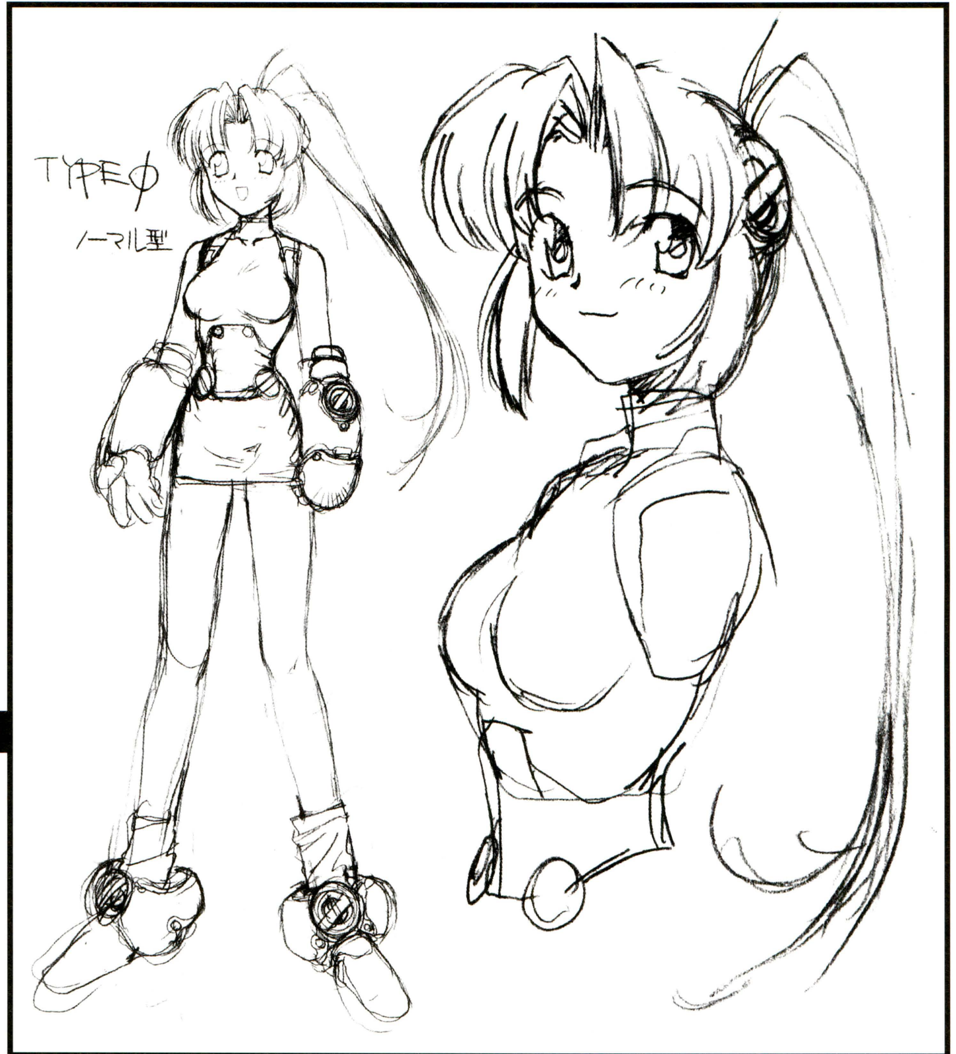
完成体ができるまでの過程を、その間に生まれたさまざまなタイプのマリオネットと共に大紹介しちゃいます!

PS **マリオネットカンパニー**
マイクロキャビン
発売中 価格6,800円
シチュエーションアドベンチャー 1人プレイ

模索段階
TRIAL STAGE

幅広いニーズにお応えするために、ここではさまざまなタイプのマリオネットが考え出されました。外見だけでなく、性格、能力にもそれぞれ差別化が図られました。





タイプ1

ポニーテールが印象的ですが、それ以外では特に外見的に個性づけされていない、間口の広いタイプです。性格は優しくて純情。一応、優等生をイメージして作られたそうです。



少年タイプ

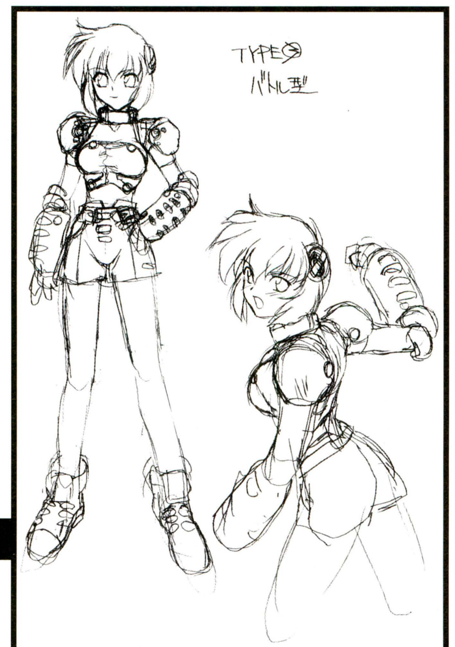
「女性の方に喜んでもらえるように」と、少年タイプも考えられました。左のタイプがさらに改良され、下の第2段階まで進んだのですが、開発ラインの一本化にともない見送られました。





タイプ2

生産されれば、全国のメガネっ娘ファンに圧倒的支持を受けたであろうタイプ。開発者の趣味で作られたということですが、真実は定かではありません。内気で大人しい性格です。



タイプ3

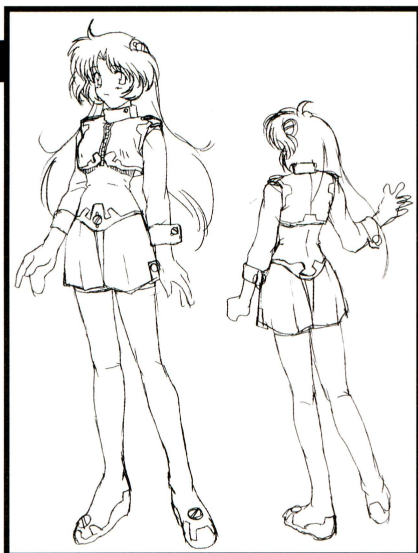
強そうな外見からわかるとおり、戦闘能力重視で作られました。タイプ２と対をなす存在で性格は強気、プロポーションは抜群！　セクシーなお姉さまがイメージだそうです。

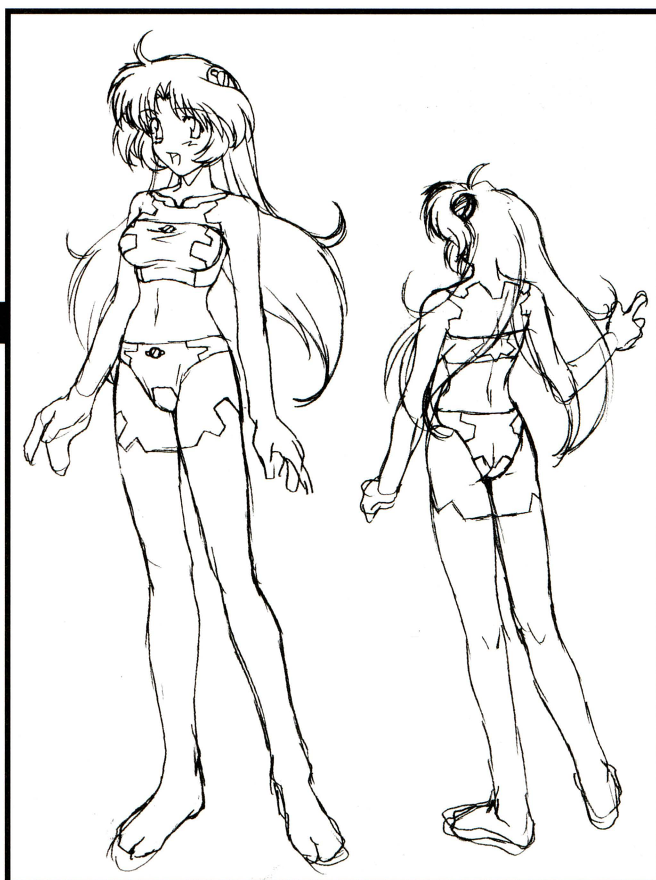
試作段階
TEST STAGE

「代表的な“マリオネット”を一体作り、認知度を上げてから多様化に進むべき」との考えからラインを一本化。ほぼ同時に各種テストも始まりました。

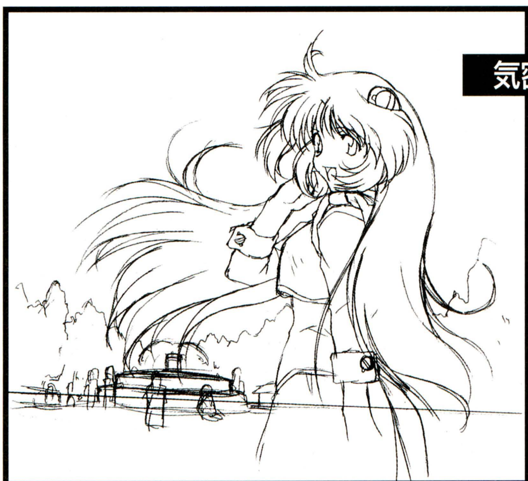
テストタイプ

外見的に多少の差異は見られるものの、ベースの部分はプロダクションタイプと同じです。このタイプで、公園や海へ行ってデート…じゃなくてテストが行われました。



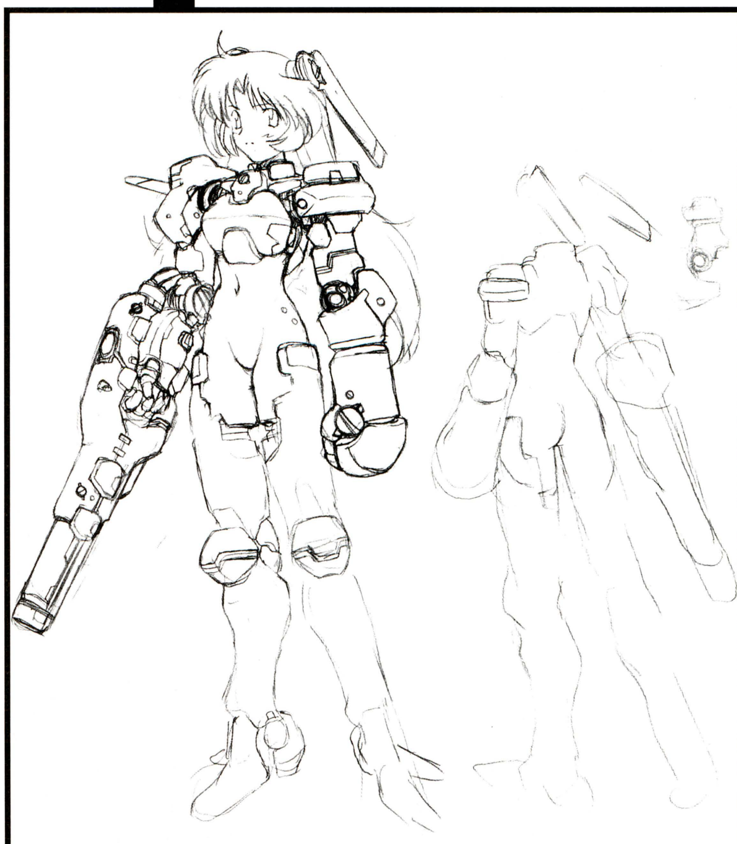


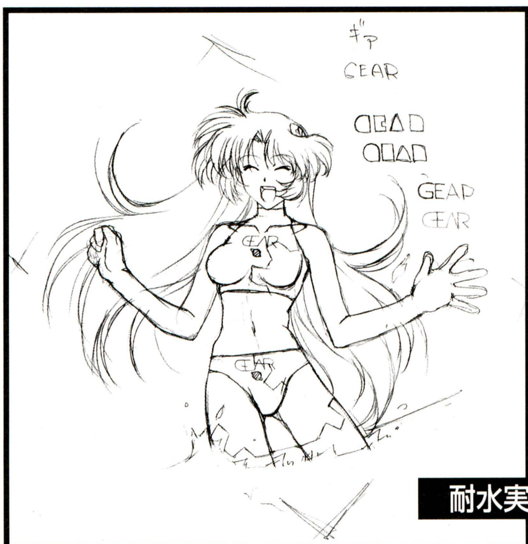
気密実験



戦闘モード

試作段階では、まだ武器パーツを装備した（ひょっとすると手に入れさえすれば、プロダクションタイプでも装備可能かも？）戦闘モードなるものが考えられていました。





耐水実験

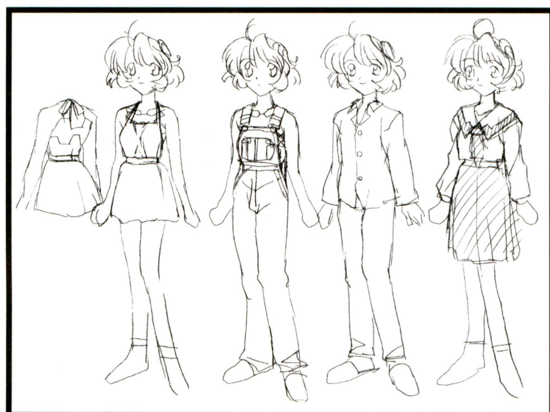
完成段階
FINISHED PRODUCT

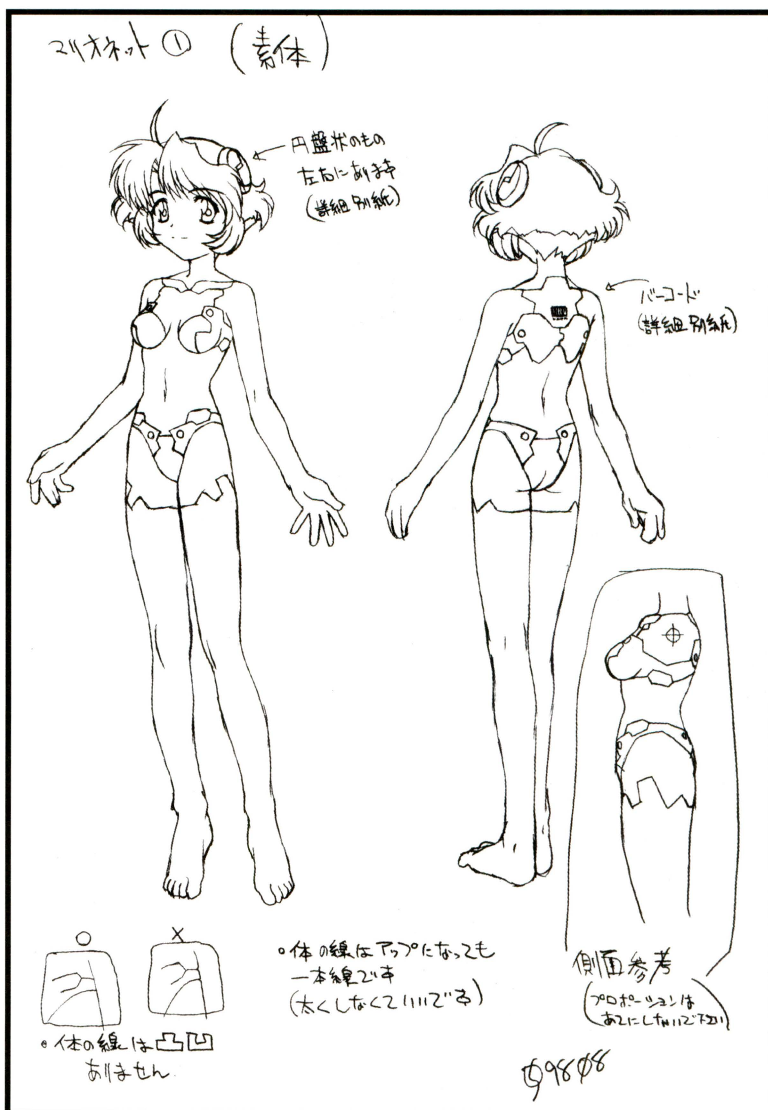
ついに完成…と思いきや、実はこのマリオネットには、重要なものが欠けているのです。それは、あなた自身の手でマリオネットに与えてあげてくださいね。

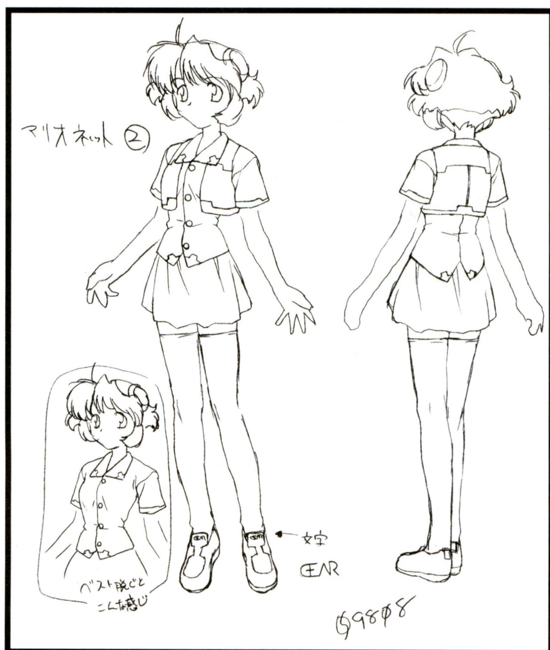


プロダクションタイプ

このタイプに関しては、みなさんの方がよくご存じでしょうから説明はいりませんね。もし、まだこの子を知らないという人がいましたら『マリオネットカンパニー』というソフトを買ってみてください。







GAME-JIN PARTNER 任天慕情

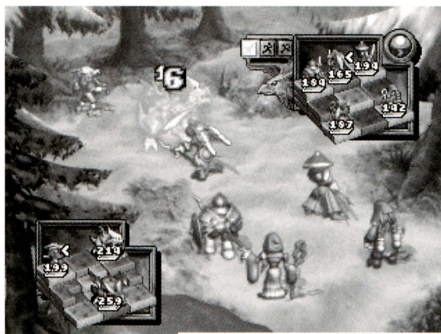
『ゼルダ』の発売以来、尻上がりに調子を上げてきているN64。次世代機の発表により行く末に不安を覚える方も多いだろうが、『オウガ』や『エムブレム』といったラインナップを見れば、そんな不安も吹き飛ぶことだろう。またGBでは、ついに『ポケモン金・銀』が発売まで秒読み段階に！

オウガバトル64 Person of Lordly Caliber

●NINTENDO64 ●7月14日発売 ●7,800円
●シミュレーションRPG ●1人プレイ

『オウガバトルサーガ』の新たな物語が、N64で語られる……

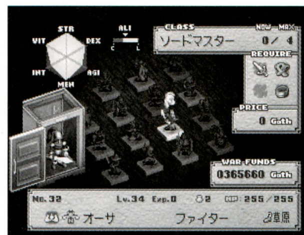
ヘックス制を廃した斬新なバトルや壮大なストーリーで話題を呼んだ、シミュレーションRPG『オウガバトル』シリーズの最新作。1作目『伝説～』のシステムをベースにさまざまな改良がなされ、より戦略性の高いバトルが可能になった。また、トレーニングモードやオンラインヘルプといったサポート面も充実。シミュレーションRPGが苦手な人も安心してプレイできる。



↑戦闘はユニット同士のオートバトル。キャラの編成や配置が勝利の決め手となる。



→本作の舞台、パラティヌス王国のマップ画面。ここで目的地を指定する。



←『オウガ』シリーズの魅力の一つ"クラスチェンジ"も健在！

新編成システム "レギオン"

本作から一部のイベントキャラやセンチュリオンというクラスに、複数のユニットをまかせて大部隊を作ることが可能になった。この大部隊が"レギオン"である。レギオンは攻撃力が上がるウイングシフト、移動が速くなるグランドアローなど組み方によって8種類存在し、状況に合わせて使い分けることで、戦闘を有利に進めることができる。また、同じレギオン内の部隊から援軍をもらえたり、敵を包囲しやすいなど、さまざまな長所がある。本作ではいかに効率のいいレギオンを組むかが、攻略の鍵だ。



→キャラの特徴を考えて、うまくユニットを編成しよう。



←多くのレギオンが入り乱れるフィールドマップ画面。まさに圧巻！

クラス

ソルジャーやセンチュリオンといった新クラスが登場、クラスチェンジの幅はさらにアップ。前作同様、人間以外のキャラも部隊に編成可能。旅の途中で出会ったモンスターも仲間にできる。

人間系



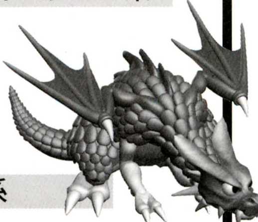
魔獣系



ホークマン系



ドラゴン系





↑『伝説～』よりも、ずっとわかりやすくなったステータス画面。装備できるアイテムの数も増えた！

革命軍の勇者たち

『サーガ』第6章が話のもとになっている本作は、パラティヌス王国の士官候補生マグナスの戦いを中心に物語が語られる。ある事件から国政に疑問を感じ始めたマグナスは、多くの人との出会いから国のためでなく信ずるもののために戦うようになってゆく。マグナスが出会う人物には『伝説～』で登場したキャラもいるとのことだが、マグナスとどう関わるのか実に楽しみだ。



マグナス・ガラント

本編の主人公。名誉貴族出身で優れた武人だが、なぜか劣等生のように振る舞う。



←ミッションをクリアすると、イベントが発生し、物語が進む。



レイア・シルヴィス

貴族の優雅な暮らしを嫌い、戦火に身を投じた女戦士。勝ち気で男勝り。

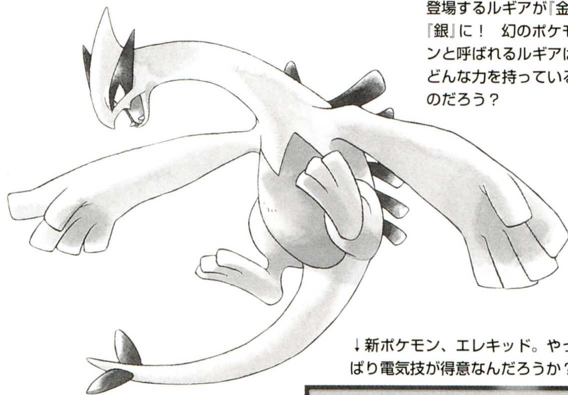


ディオメデス・ラング

南部軍の士官候補生。中央からきたマグナスに、なにかと反発する。

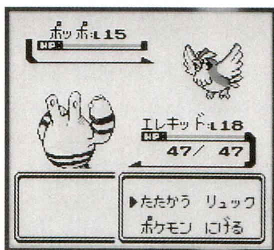
ポケットモンスター金・銀

●GAME BOY ●9月上旬発売予定 ●予価3,800円
●ロールプレイング ●1人プレイ



←なんと夏の劇場版に登場するルギアが『金』『銀』に！ 幻のポケモンと呼ばれるルギアはどんな力を持っているのだろう？

↓新ポケモン、エレキッド。やっぱり電気技が得意なんだろうか？



さまざまなポケモン関連のソフトが発売される中、待ちに待った元祖『ポケットモンスター』の最新作がリリース！ その名も『金』『銀』。もちろん『赤』『緑』『青』『ピカチュウ』と共通のゲームシステムなので、通信ケーブルを使って前4作で育てたポケモンを移動させることも可能なのだ。

新登場のポケモンは、上の2匹以外に、ヤドキング、キレイハナ、ホーホー、マリル、レディバ、トゲピーが確認済み。発売が待ち遠しい！

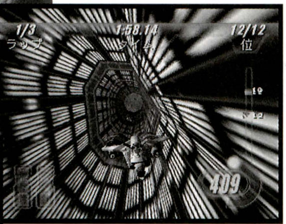
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー

●NINTENDO64 ●7月21日発売予定 ●6,800円
●3Dレーシング ●1～2人プレイ
●振動パック対応、ハイレゾパック対応

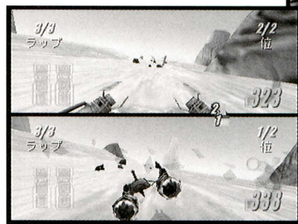
話題沸騰の映画『スター・ウォーズ エピソード1』。その中に登場するポッドレースを、忠実に再現したゲームがこれだ。8つの惑星に設置された20種以上のサーキットを舞台に、スピード感満点の熱いレースを繰り広げる。もちろん映画と同じくアナキン・スカイウォーカーもエントリーされているぞ！



←まだ9歳の少年アナキンが、この『エピソード1』の主人公だ。左がポッドレーサー。



→砂漠・氷・灼熱とあらゆる環境を疾走する。これはウーボIVという惑星のステージ。トラップにも気をつけろ！



←もちろん2プレイヤー対戦も可能。振動パック対応なので、接触やクラッシュの衝撃がじかに伝わってくるぞ！

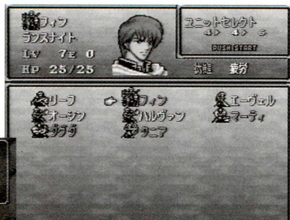
Fire Emblem トラキア776

●NINTENDO POWER ●発売日未定 ●価格未定
●ロールプレイング ●1人プレイ ●書き換え専用

ファミコンから続くロングランを誇るシミュレーションRPG『ファイヤーエンブレム』の最新作。主人公は、前作『聖戦の系譜』にも登場したレンスター王国の王子リーフ。前作と密接にリンクする、ファンにはたまらないストーリーになるようだ。その一部を紹介しよう。

グラン暦776年、マンスター城主レイドリック男爵は、レンスター残党が匿われるフィアナ村を制圧する。異変を知ったリーフは、失われた王国の復興のために、ナンナ、勇敢な騎士フィンと共に戦うことを決意する。

ストーリーが『聖戦の系譜』の続編にあたるのに対して、システムは『紋章の謎』タイプのシナリオキャンペーンに戻っている。また、「再行動」という新システムや、「捕らえる」「盗む」といったコマンドも新たに導入され、ますます戦略性が高くなりそうだ。



↑新たに加わったパラメータ「疲労」。疲れが限界を超えると出撃が不可能に。



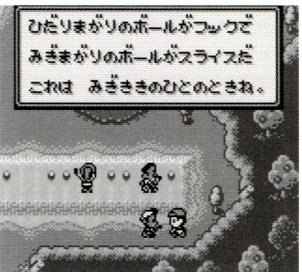
←正義感の強い漁師ロナン。イス村を襲撃してきた海賊に怒りを抱いている。

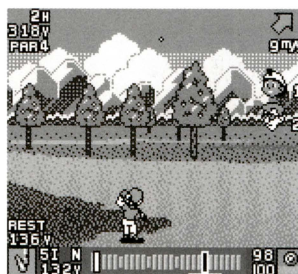
マリオゴルフGB

●GAME BOY ●8月発売予定 ●価格未定
●スポーツ ●1人プレイ

『マリオゴルフ64』に続き、ゲームボーイカラーでも『マリオゴルフGB』が発売される。しかもこの2本のソフトは、64GBパックを使用することによって、リンクさせることができるらしい。もちろんGB単体でも十二分に楽しめる。このゲーム最大の特徴は、ゲームモードの他にシナリオモードが用意されていることだ。このモードでは、プレイヤーはキッド、シェリー、アゼリア、ジョーの4人のキャラクターの中から1人を選び、経験値を貯めることによって、自分だけのキャラクターを育てていく。たとえ同じキャラでも、飛距離、球筋、コントロール性といったプレイスタイルの違いによってどんどん変化していくのだ。ぐんぐんレベルを上げて、キャラクターを育てよう！

↓シナリオモードは、遊びながらゴルフの知識を身につけられる作りになっている。





←主人公のキッドはマリオンクラブの練習生。まずはクラブのチャンピオンであるクラチャンフィブルと対戦だ。

あずまきよひこ先生初
オリジナルコミック

わらびー

Kiyohiko Azuma

Heartfelt Comedy. Wallaby

第4話 今日は日曜日

あずまきよひこ

あらすじ

16歳の元気な高校生・小坂こころ。ある日、彼女の作ったワラビーのぬいぐるみに交通事故で亡くなった蕨(わらび)君の魂が宿ってしまった。何が原因で蕨君はわらびーに!? そんな疑問を解くかのように天使・ラリラルララがこころの前に出現。蕨君の心がわらびーに宿るまでの経緯を教えてくれる。まだ本当には死んでいないという蕨君。はたして彼が人間に戻れる日は本当にくるのであろうか?

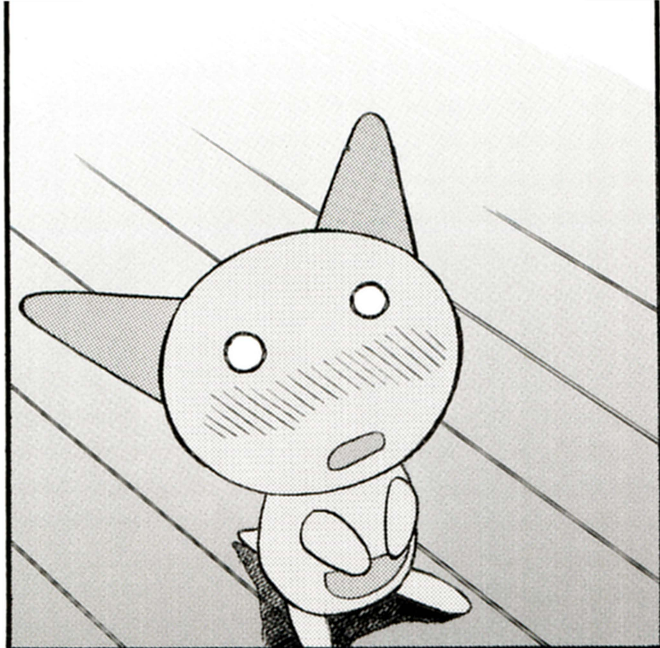




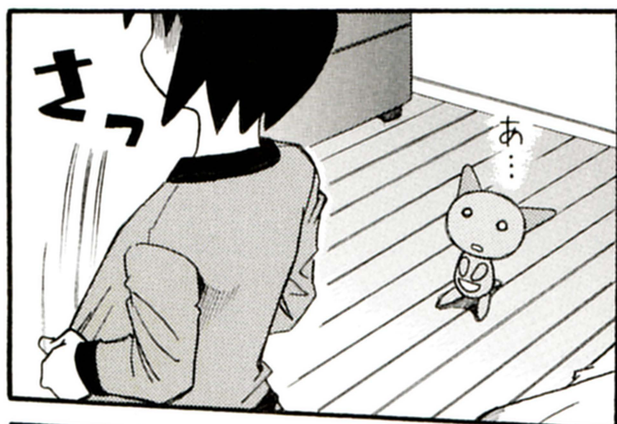


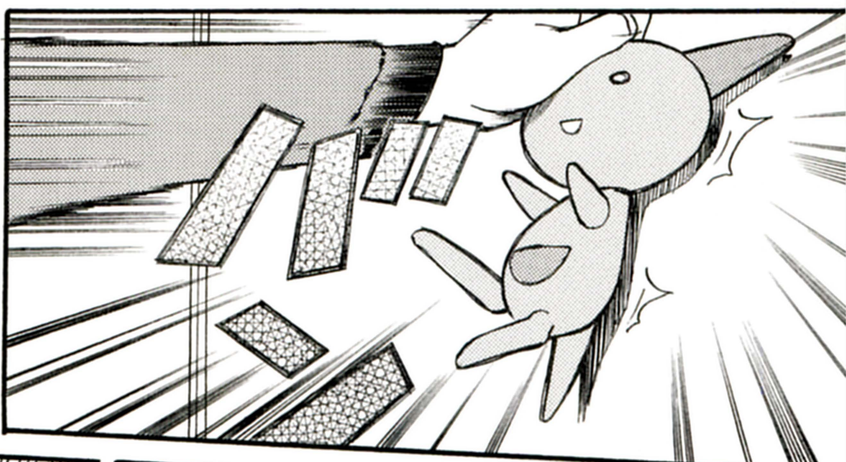


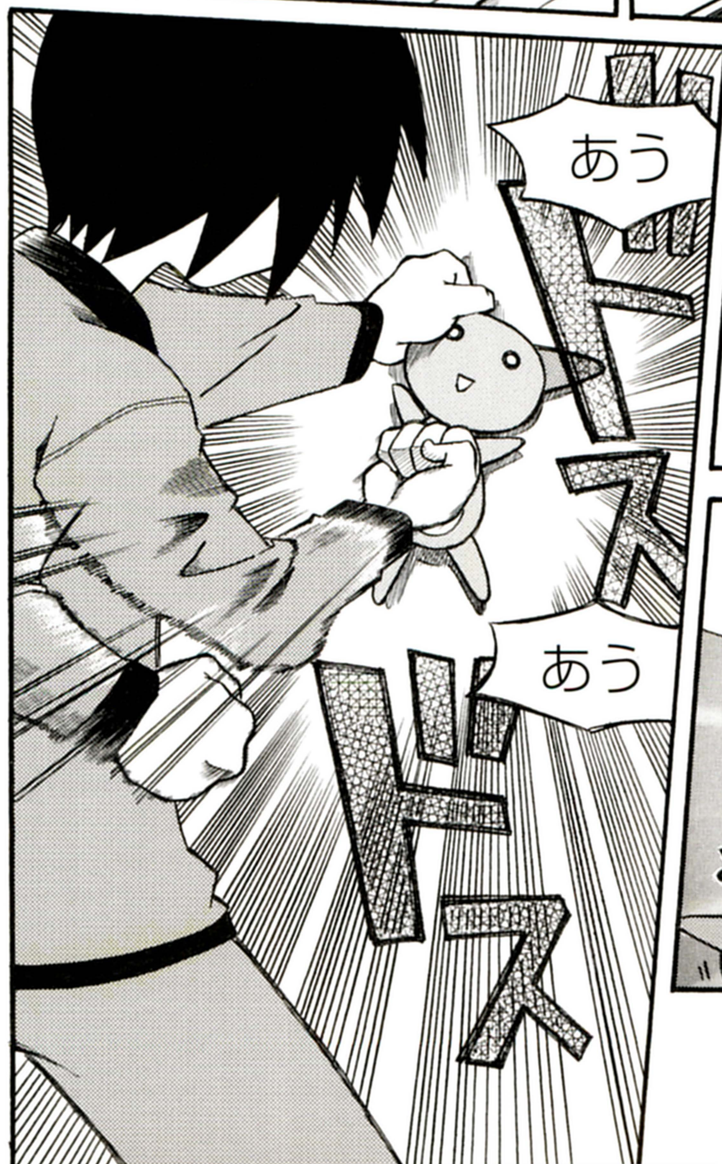


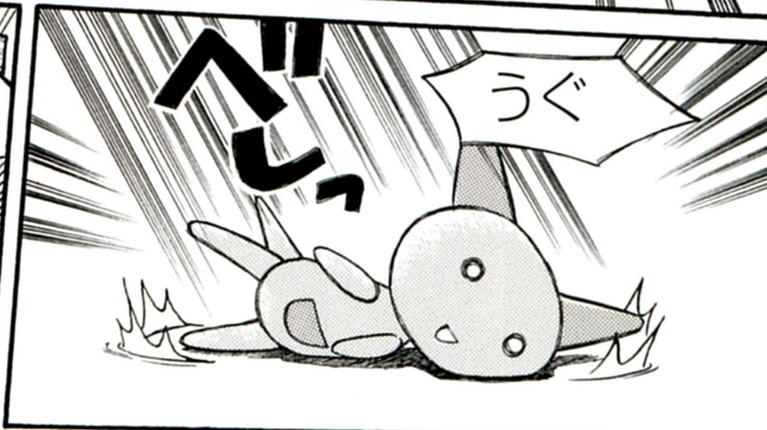





さっ
あ…


バン

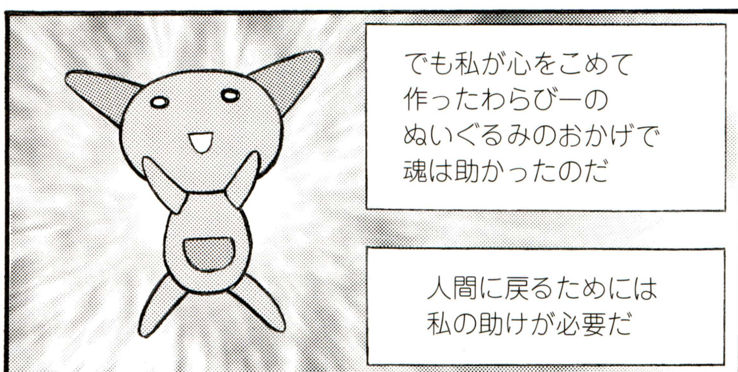

あう
ドス
あう
ドス


うぐ
べしっ


な　何見てんのよ
あんた！
ひ　ひどいやー
なんてことを…
よろ…
そっちが勝手に
着替えはじめたんじゃ
ないかー


く…そうか
今日からこいつが
いるんだった

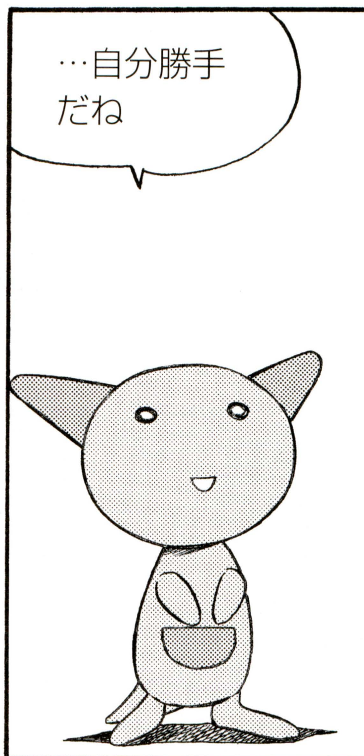

クラスメイトの蕨君が
死んでしまった

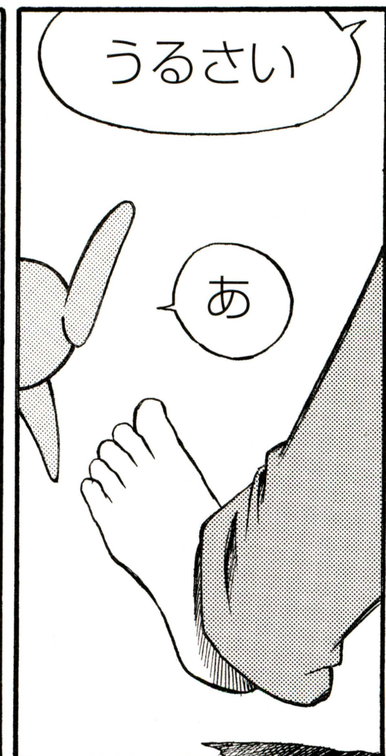

でも私が心をこめて
作ったわらびーの
ぬいぐるみのおかげで
魂は助かったのだ
人間に戻るためには
私の助けが必要だ


てなわけだった
わよね
小坂さんは記憶を
美化しすぎるきらいが
あるね


うるさいなー…
それとさ　小坂さん
じゃなくて「こころちゃん」
って呼んで


え…俺達もう
そんなナイスな
間がらに…
違うわよバカ
その姿に合わせた
言葉遣いにしてって
て言ってんのよ
そ そうだよね
ど 同棲だしね
興ざめだわ
俺もだめ
ボクにして


…自分勝手
だね


うるさい
あ



で　今日はこれから
どうするの？

日曜はたいてい
誰かんちに遊び
に行くけど…

あんたいるし

るすばんしてもいい
けど…このうち
プレステとかないの？

ヒマだし

プレステ？

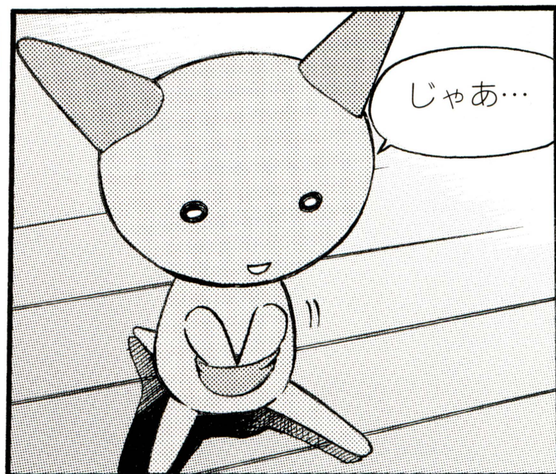
ああ
湯川専務の

それちがう

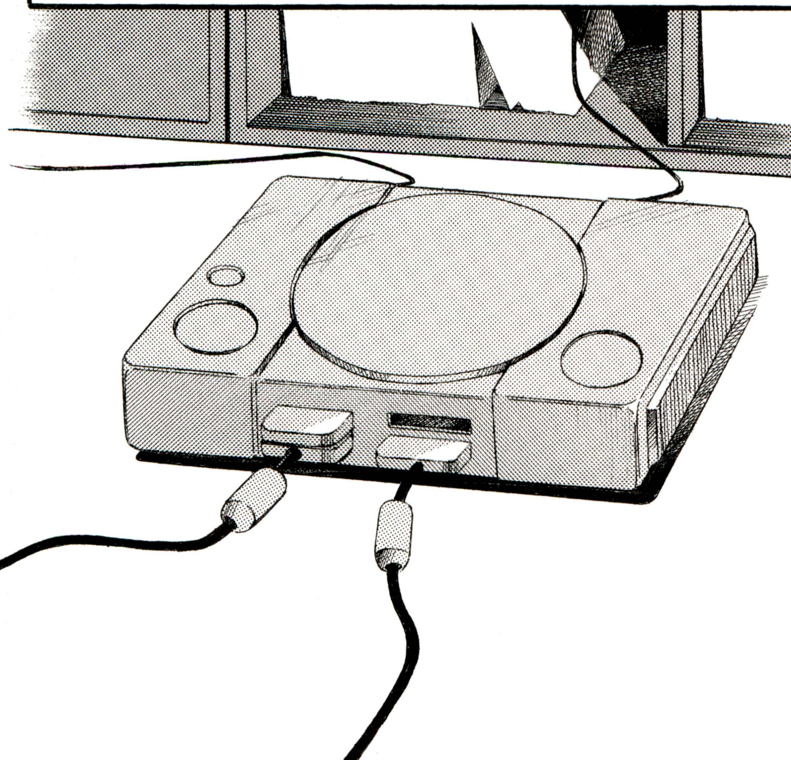
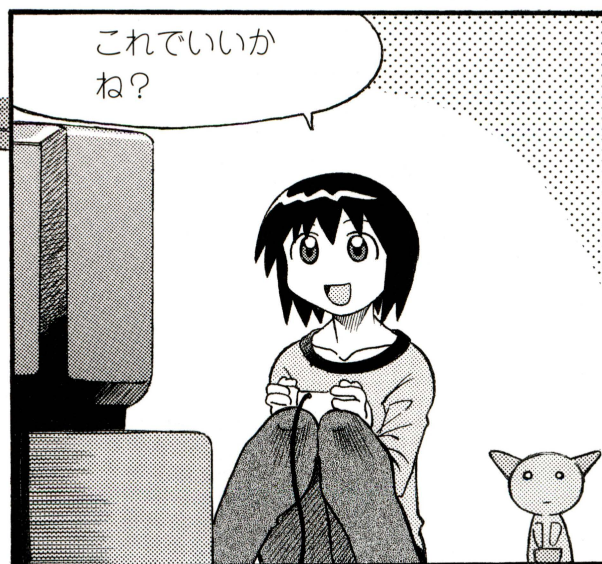
私　ゲームって
やらないから
よく知らないのよ

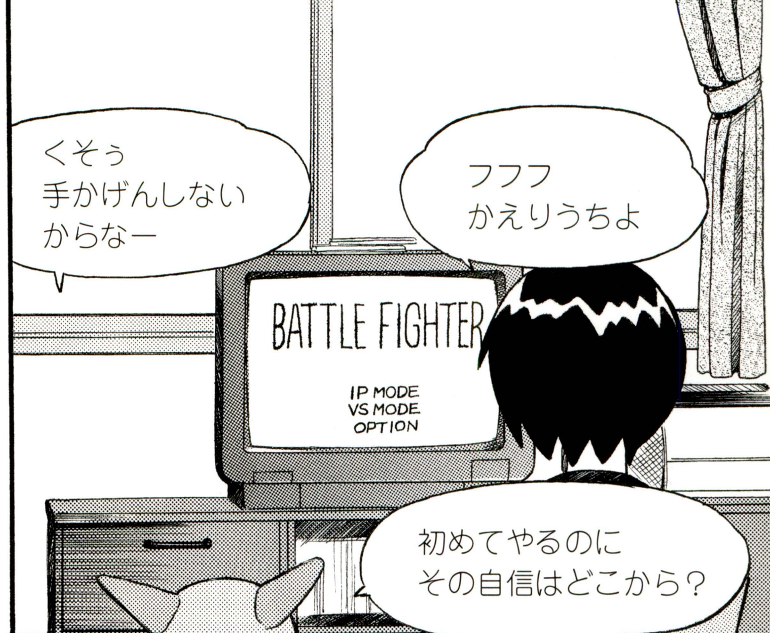
あんなの
面白くない
でしょー？

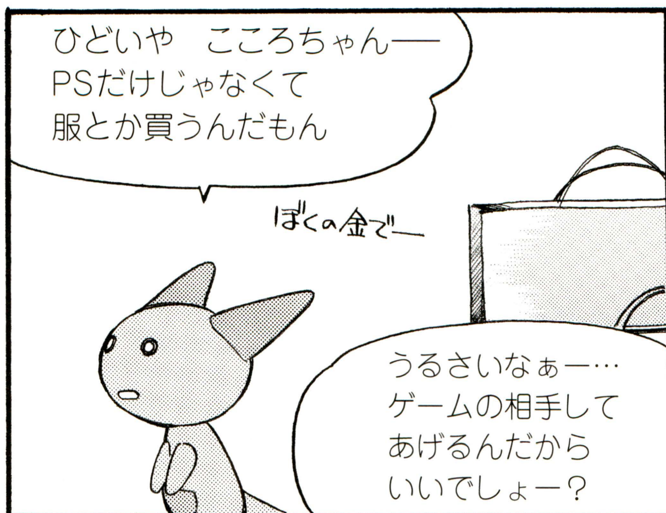
うわぁ…


じゃあ僕用に
買ってよー
プレステー
やだ
いらねぇ

じゃあ…

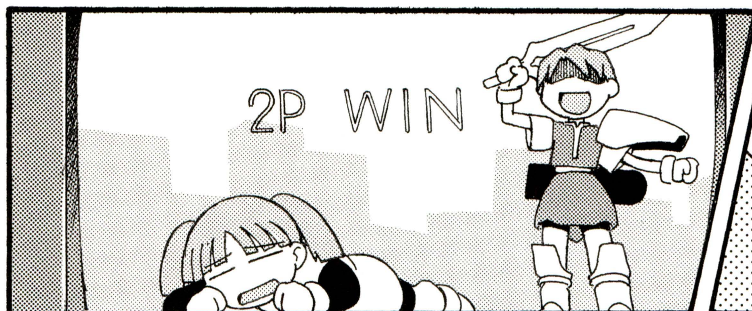
ぼくの預金
使っていいから
CASH CARD
サッ
よし
すぐ買いに
行くぞ

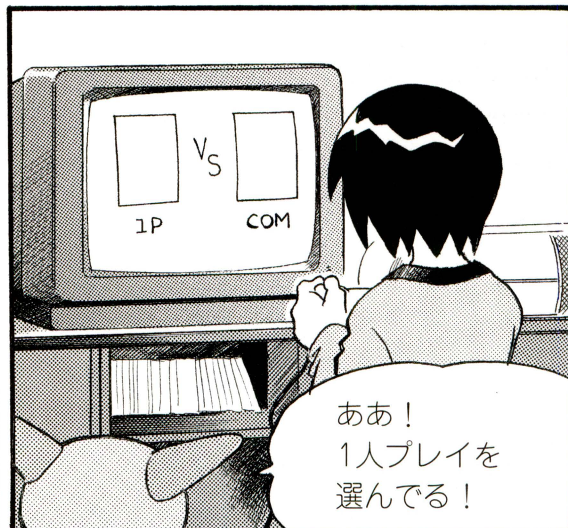
でもなんでカード
なんか持ってんのよ
ラリラルララさんが
持ってた
ふーん…
あやしい女だ


これでいいか
ね？

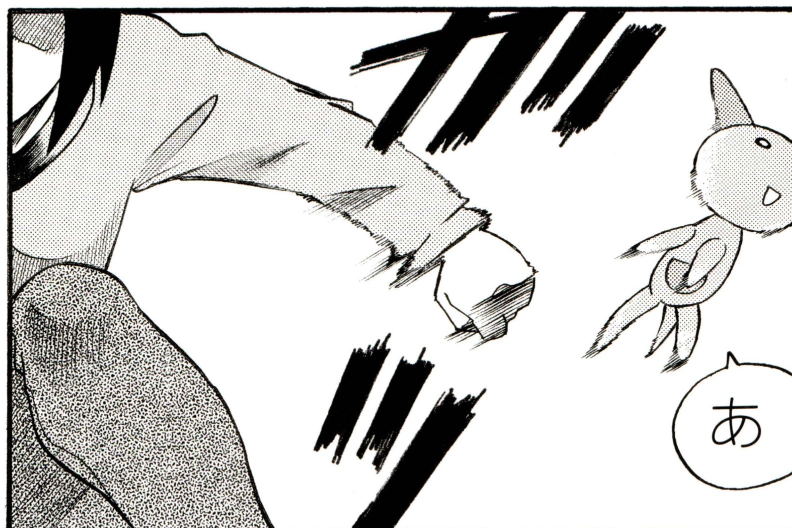


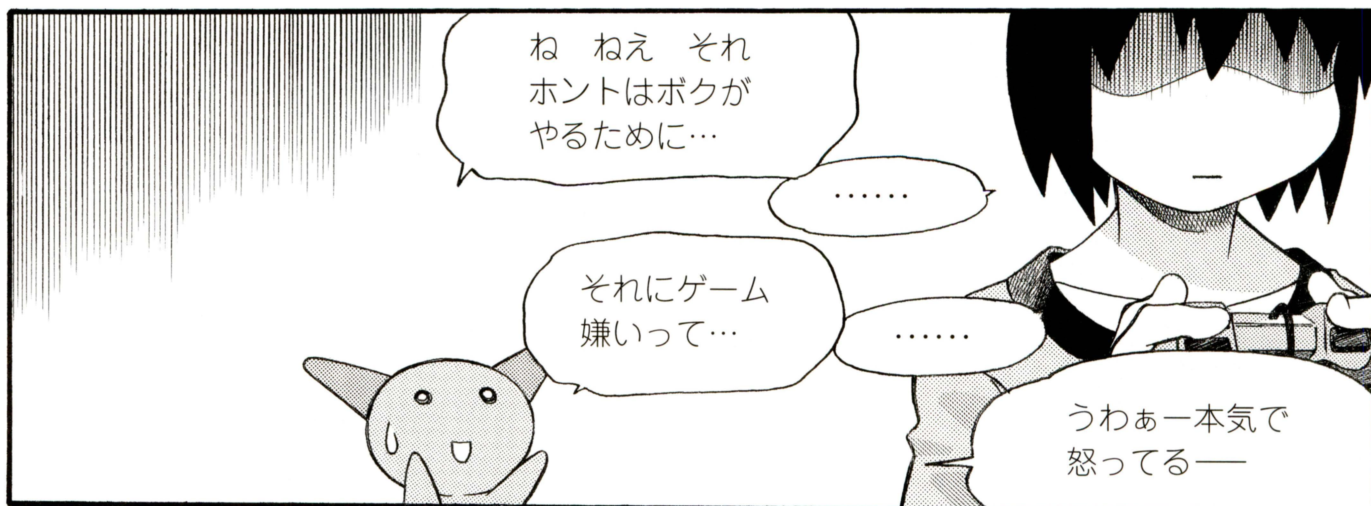












●本当に大丈夫なのか、このコンビワラー？次回もよろしくワラー！

PRODUCTION NOTE 近藤敏信の㊙げーむ雑想ノート

早すぎたために
日の目を見ることのなかった企画
いずれはカタチにしてやろうと
策を練っている企画etc.
そんな机の引出しのマル秘ノートに
書き綴られている数々の企画を
登場キャラクターのイラストと共に
こっそり紹介しちゃうという
企画ページなのだ。応援よろしくネ。



PROFILE

9月14日生まれのA型、ゲーム制作集団(有)スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー・イラストレーター・ゲームデザイナー。代表作は「海腹川背」「どきどきポヤッチオ」etc。孤独を愛するさびしん坊(笑)。

■主人公（ヒロイン）
母を失い天涯孤独の身となった彼女は一人旅に出る…
幼い頃の思い出を胸に…どこかで生きているかも知れぬ
父を捜し求めて…

街では得意のダンスをストリートパフォーマンスすることで
なげ銭をゲット(笑)
お金がたまればディスコにいけるぞ!!
そこでクィーンを次々に打ち負かしていくのだ!!

雑想ノート求む!

このコーナーでは、読者のみなさんが考えたゲームの企画を大募集しています！　今回の「雑想ノート」を参考にして、イラストと文章で構成されたオリジナルの企画をハガキ、封書、またはホームページからご応募下さい。優秀作品は随時紹介していく予定。あなたの企画がこのコーナーを独占するかも!?

宛先
〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版「げーむじんPARTNER」
雑想ノート係
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/

その昔、まだダンスゲームなど世にない頃に
ダンシングポヤッチオというダンシングRPGを
考えていた…今なら理解されるだろうから
載っけてみたりするのである
パラッパ出た時
悔しかった(笑)
こっちはストーリーまで
考えていたのに…

★床屋でおしゃれ
あかぬければ
あかぬけるほど
観衆のハートを
つかみやすい…
時にはラブロマンス
なんてコトも…？

★街でショッピング
おしゃれしないと入れないパーティや
正装が必要な場所も…

★街で話題になれば
パーティなどに呼ばれるぞ
成功すればギャラを
たくさんゲット!!

★レコードショップではカセットを購入
街で踊る時は周りの観衆に合わせた
曲セレクトで受けもバッチリ

★ライバルはモンキー
ライバルキャラ・モンキーダンスの
エンジェル・コマチ!!

数々の街を渡り歩き…
多くの人に触れながら旅する
ヒロイン…
物語の最後…彼女はダンス界最高峰の
コンテストに出場することになる…
決勝戦…彼女が踊ったダンスとは…

いつか作ってみたい企画ですね
クライアント募集(笑)

げーむねこ PARTNER

げーむねこパートナー

THE MAGAZINE OF CUTE CATS? IN THE GAME BY YOUR SIDE

vol.1

『ねこねこ、バカゲー訪ねて三千里』

Tomoyuki Hujinami
藤浪智之
Ryou Sasaki
佐々木亮

どーも、こんにちは!! げーむじんパートナーを手にとってくださってありがとーございますっ
すっかり夏じゃのー
ふじなみじゃよ
自画像 とけねこ
佐々木ともうします—
自画像 しまねこ
わしら2名のコーナーなので げーむねこパートナー
まんまかーい
すいません

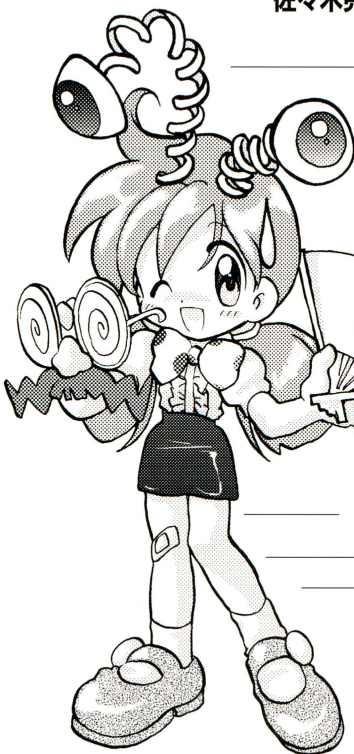
いままでは、いろんなゲームの中の場所やごはんや
ゲーキャラさんへの思い入れなんかをしゃべらせてもらってきたので
ずるにゅ
ばささ
ここいらでちょいと羽根をのばしてバカゲー特集だよ!
さて、バカゲーとは何か

そのまえにバカとは何か検証するぞい
くるっ
バカゲーとは何ぞや表現してみれ
がんばります!!
うりゃ ささき
うじゃー
…以上検証完了!
ますますどういう意味ですか

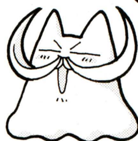
ちらりら たーらり たりらり
ぷりーん
げいーーーん
ぴよぴよぴよ

とりあえずバカゲーとは題材や演出の中に比較的多くのバカっぽいものが含まれているゲームとしよう
まずはコレですか

おかしいのう いつはじまるんかいのう…
むーん
ビ
ふだんとかわらんぞい
?
ぜー はー
…どういう意味じゃいオラ
俺はスーパーウルトラセクシィヒーロー
歌:影山ヒロノブ様
最近の大収獲!!



登場猫物紹介



藤浪智之(とけねこ)
字かき担当。世紀末も近いのでワゴンセールで買った『西暦1999』をプレイ中。シャ~(コブラステッキ)。



佐々木亮(しまねこ)
絵かき担当。コミックガムさんで連載マンガをはじめましたのでよろしくね。なんちて宣伝したり。

バカゲーとは何か?

「バカゲーとは何か?」という命題は、専門のゲーム評論家諸氏のあいだでも百説乱れ、いまだ統一見解をみるにいたっていません。しかし「良いバカゲー」と「ダメなバカゲー」というものの差はあるような気がします。

ダメなバカゲーとは「バカだから」というのを言い訳にして手を抜いているモノ。そして良いバカゲーは「俺はコレがやりたかったんだ!」というコダワリがあり、バカみたいなところにやたら凝っているようなモノだと、ねこねことしては定義したい。つまり上昇志向のバカですね。

思えば、何の役にも立たないことに力を注ぎこむ「創作」自体、バカな行為なのです。バカゲーとは、いわばその端的な例といえるのかもしれません。

下ネタに頼ってない

バカとよく混同されがちなのが、下品ネタやブラックなテーマ。『ライジング・ザン』でわしらが感心したのは、マニアックな方向にいかず「一般の人にもわかるバカネタ」にしてあること。あれは「誰でも楽しめるバカ映画」に通じるバカバカしさを指向しており、気持ちがよいです。

思えば、名作ゲームや大作ゲーム(たとえばドラクエ、FF)には、たいていユーザーがネタにする「バカ」要素があるものです。これは「笑い」という要素をしっかり入れたエンターテインメント作品としてのコダワリがあるからではないでしょうか。

「バカゲーだから」ということを売れない言い訳とせず、逆に「バカで天下をとる」という気概にあふれた、愉快なバカゲーにもっと登場してほしいものです。

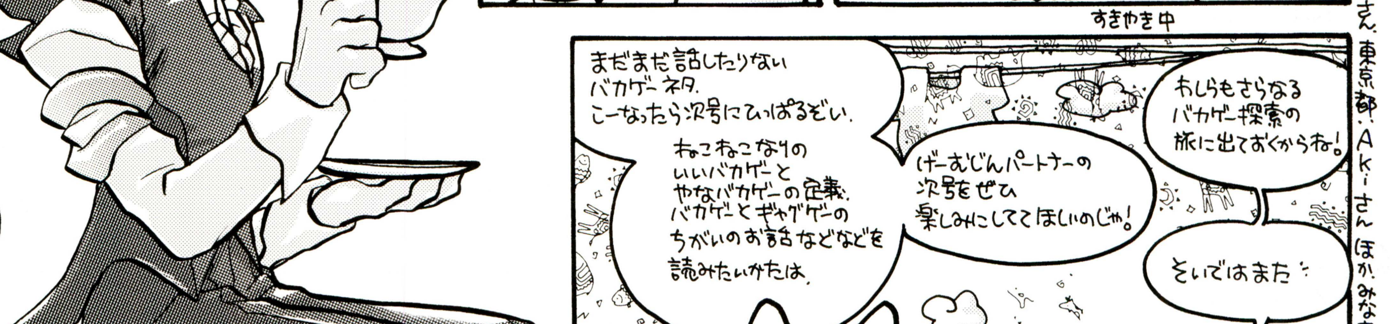


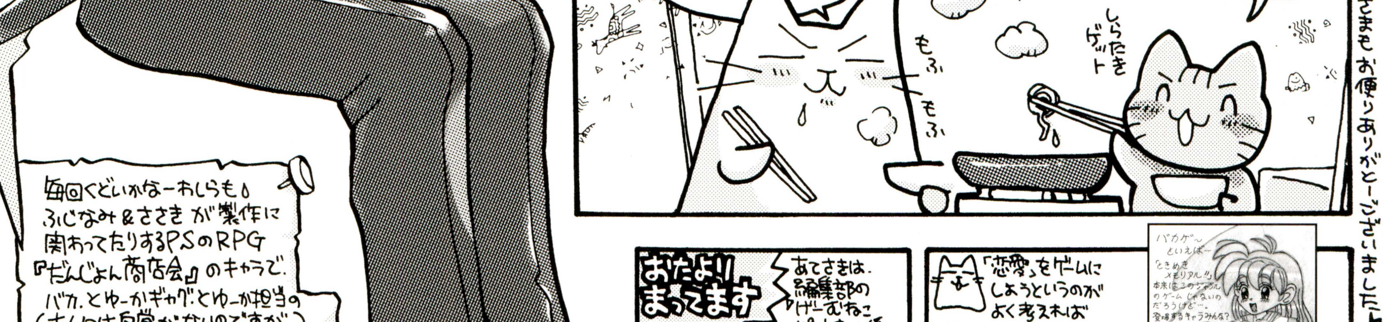
■ライジング・ザン ザ・サムライガンマン
■PS ■ウエップシステム

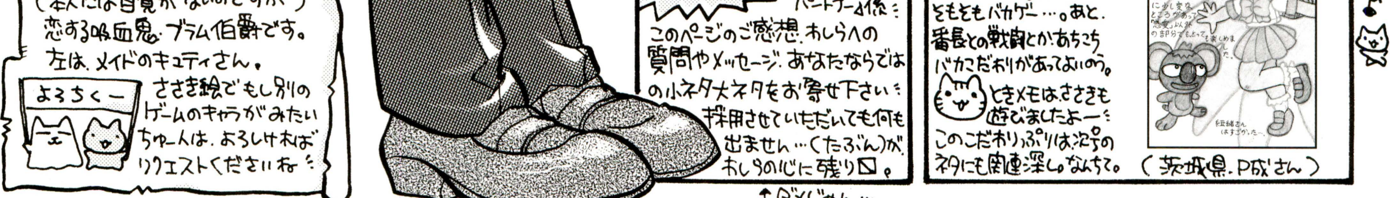
迫り来る巨大力士を、全ボタン連打で耐える主人公「斬」。傷つけばスシ、テンプラで回復。愛刀「芸者桜」は伸びる回る。敵は「ゴワスゴワス」「ゴエゴエ」とか喋り、字幕翻訳されます。











……と まあ こんなかんじで だいじんは いつも いくすりの かかせない ひびを おくっていたのであった。

■半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ…!!
■SFC　■スクウェア

ゲームの合間にこのようなイベントが挿入。おお、スクウェアの手法は既にこの時から!? ちなみに映画（ムービー）じゃなくて舞台劇です（笑）。城の兵士たちがナゼか観客でウケてます。

ゲームにおける"バカ"とは？

ゲームでゲラゲラ笑った記憶というのは数多いですが、「ゲームの中に（たとえばシナリオや設定で）用意されたギャク」に笑うよりも、「ゲームの中で起こった予期せぬ出来事」に笑ってしまったことのほうが、印象に残っている気がします。

みなさんも経験はありませんか？　アクションやシューティングで、自機の死にっぷりがおかしくて笑ったことや、シナリオはシリアスなはずなのに、キャラの動作や行動のヘンさで笑ってしまったこと。あるいは「あんな立派なコト言ってて、ナゼこんなんで死ぬの！」と、画面にむかって思わずツッコミを入れたことは……。

こういうバカさこそが"与えられたモノではない"、ゲームならではの"笑い"だと思うのです。

『だんじょん商店会』のバカゲー要素

『だんじょん商店会』はアイテムの売買がゲームの軸となっていますが、売買の対象となるアイテムは（一定条件はあるものの）乱数的に決まるシステムです。意外な人物が意外な品を買うこともあれば、シリアスなセリフでヘンなモノを売りにきたりして、笑ってしまうこともあるわけです。

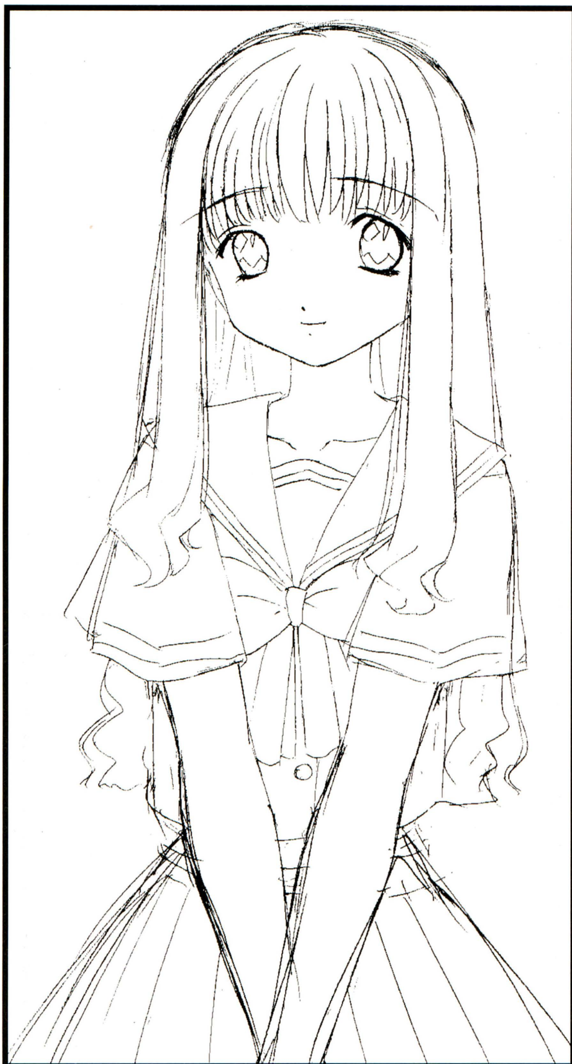
組み合わせで何が起こるかは、わしらだってまったくわかりません。事実、ゲームが出たあと、こちらが想像してなかった、笑えるエピソードを、ユーザーのかたがたから、たくさん聞かせていただきました。

そして、わしらもいまだゲームをやってると、思わず画面にむかってツッコミが入ります。「なんでこんなモノ売りにくるかいっ！」……おいおい、アンタらがつくったゲームだろが！（←ツッコミ）。

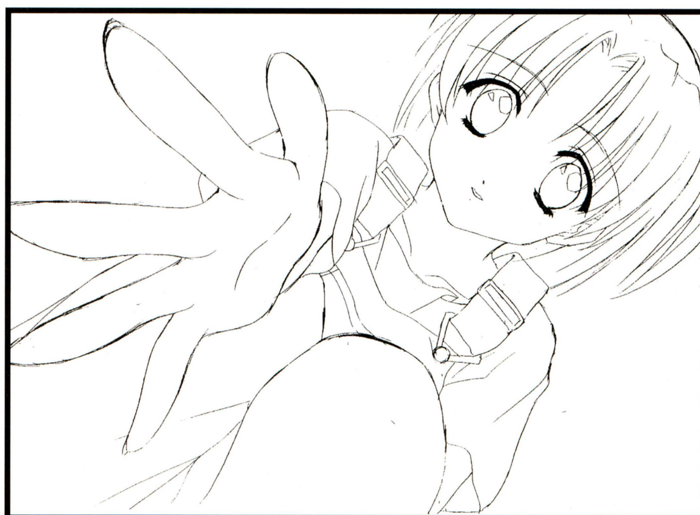
スカピン　1865G
今月、ピンチなんですよぉ～。
これ本当は、
手放したくないんですけどぉ……▼

■だんじょん商店会　伝説の剣はじめました
■PS　■講談社

「手放したくないアイテム」とは何でしょうか。製作者にもわかりません。ほかにもお城の騎士サマが"わが家に代々伝わる"と称し『やらしい本』や『バナナの皮』を売りにきて大変です。



P45とポーズが微妙に違ってる。清楚なカンジがたまらんなぁ。



「大丈夫？」 いってー、ころんじゃったのか、俺。



おいおい、さやか。誰と腕組んでんだよ～。



ねえねえ、何見てんのよ、恭子ちゃん。

「ワールドツアーコンダクター」未公開線画大公開

PASSENG LIST ～乗員名簿

ここにある立ちポーズは、P40から紹介されている各キャラクターのカラーイラストの元になった線画だ。クリンナップされる前のものだから貴重なんだぜ。立ちポーズ以外の線画はゲーム中に条件を満たすと見られるイベント画面のものだ。



運動神経いいんだろうなあ。



●コードネーム1号
“げーむじん”に雇われた私立探偵。クールなフェイスと巧みな話術で重要機密を入手する。

●コードネーム2号
1号の相棒。パソコンを駆使して、日夜情報収集に励む。表の顔はウェッブデザイナー。

「1号、今日のお宝は何だ？」
「フッ、ツアコンのキャラ線画さ」
「何！ ソイツはすげえな！」
「今回は入手するのに苦労したぜ」
「読者に見せるのも惜しいなぁ」
「まあ、そう言うな。せっかく“げーむじん”に頼まれたんだ」
「依頼者の顔を立ててやるか……」



俺のためにギターを弾いてくれ！


今回イチオシの1枚。これは俺に微笑んでるのか？　そうか！そうに決まった!!


カラーとはポーズが違う恵。萌え萌え～。

どんな旅が待っているのか・・・。

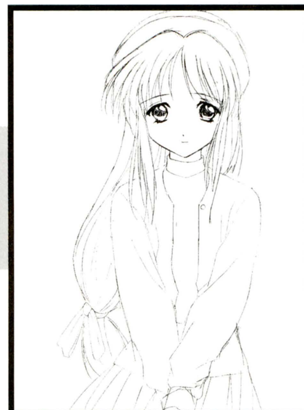

カラーより薄着になってるよ♥


ゲームでは水着も見られるぜ！


ヘアバンドがオシャレだね。


麦わら帽子が男心を揺さぶるねえ。


ちょっと年齢高め。でもOK。


映画のような恋をしましょう。


華の女子大生はツアコンがお好き!?


4歳で海外旅行とは恐れいった。


ヤンチャなお嬢様って感じかな。

Let's Play

紹介ゲーム解説

ここでは本誌で紹介したゲームのシステムやストーリーなどをちょぴっとだけ詳しく紹介していきたいと思います。発売データなどの詳細は、各ゲームの関連ページを参照してくださいね。なお、このページを読むことでゲームを購入する際の参考になれば幸いです。すごく地味〜なページだけど、飛ばさないで〜(泣)。今後もよろしく!

リトルラバーズ　シーソーゲーム

●関連ページは2ページ

プレイヤーは、ゲーム冒頭に個性豊かな6人のヒロインの中から1人を選び、ライバルである3人の友達と共に彼女のシナリオを楽しむ。スゴロクそのものの「時間軸マップ」と呼ばれる画面上をライバルたちと一緒に移動し、自分のルーレットを回す番の時に止まったマス目のイベントを体験。イベントを通じてさまざまなカードを入手して、ヒロインに電話をかけたり、時にはライバルのデートの邪魔をして、高校3年間の恋の駆け引きを楽しむのだ。あなたは、はたしてヒロインの心を射止めることができるのか?



この「時間軸マップ」のマス目の指示に従ってプレイする。



ヒロインからの問いかけに「○△×」を選んで答えていく。

逮捕しちゃうぞ

●関連ページは36ページ

プレイヤーは新人刑事・有栖川亮介になって、美幸・夏実と共にさまざまな事件を解決していく。シナリオは章立てで構成され、警察の仕事を一日単位で体験。朝のミーティングは、課長からその日の予定が発表されたり、墨東署の面々と情報交換する場として活用される。日中は墨東署管内の3つの地域を巡回。ここで起こる事件を解決すれば、街の治安度や亮介の評価が変化し、ストーリーにも大きく影響するので、要注意だ。事件に行き詰まった時は、夏実たちに事件の相談を持ちかけよう。アニメを多用したブリーフィングモードで応えてくれるぞ。その他楽しいミニゲームも満載。美幸や夏実と毎日を過ごし、めくるめく『逮捕』ワールドを満喫しよう!

ワールドツアーコンダクター

●関連ページは40ページ

プレイヤーは海外旅行の新人添乗員として、団体旅行に同行する。ツアー中は自ら観光ガイドを行ったり、お客さんからのオプションツアーの要望に応えたり、アクシデントを解決したりと、大忙し。ツアー終了後に、お客さんのアンケートと先輩添乗員の採点で評価が下されるので、いかにお客さんに満足してもらいつつ、正しくガイドできるかがポイントだ。クイズ形式の観光ガイドでは、楽しみながら知識を身につけられるのもうれしい。またJTBから提供された観光名所のムービーや写真が満載なので、海外旅行の疑似体験も味わえるぞ。もちろんツアーには、かわいい女の子のお客さんも多数参加。彼女たちに喜んでもらえるかどうかは君次第なのだ!

Lの季節

●関連ページは48ページ

「現実界」と「幻想界」という、2種類の世界が舞台になるデジタルノベル・アドベンチャー。スタート時の選択肢内容から、それ以降はどちらか一方の世界で物語が進行。会話中の選択肢や、プレイヤーが物語に参加できる「口出しシステム」によって、マルチシナリオ&エンディング方式で物語が変化する。両世界は行き来こそできないものの、キャラクターや発生する事件に大きく影響をおよぼすのだ。さらには一方の世界での行動次第では、次に別の世界でゲームをプレイしたときに、新しい選択肢が発生したり、新事実が判明することも。メインシナリオは「七角ペンダント」というアイテムの謎を解明することだが、合計12人いる女の子との恋愛を、純粋に楽しむことも可能だ。

PIXY GARDEN

●関連ページは52ページ

化学万能の時代になって人類が出会った神秘の存在‘妖精’。彼女たちは、惑星の精霊力を操作し、環境を作り変えるという特殊な能力をもっていた。滅びゆく地球から脱出し、定住できる惑星を探していた人類は、妖精の能力に一筋の希望を見出す。プレイヤーは妖精を視る能力をもった“奇跡の人”となり、箱庭のような装置(GARDEN)を使って妖精を育成していく。そうして成長させた妖精を惑星上に放ち、人間が居住可能な環境に変えるのが、このゲームの目的だ。妖精の成長パターンは数多く存在し、気温、オブジェなどの設定によって30以上もの姿に変化する。新進気鋭の漫画家CHOCO氏が描く、色とりどりの妖精たちは、きっと見る者を虜にするぞ。

Memories Off

●関連ページは58ページ

美少女ソフトメーカーとして名高いキッドが、満を持して放つ恋愛アドベンチャー。

このゲームのテーマは“想い”。過去の辛い体験から人を想うことをやめてしまった主人公が、さまざまな女の子と触れ合うことにより、少しずつなくした想いを甦らせていく。

登場する女の子は6人。幼なじみや転校生とポイントを押さえたうえで、あるキャラにかなりショッキングな設定が与えられている。内容はゲームを買ってからのお楽しみだが、彼女の存在が『Memories Off』を、他の恋愛ゲームと一線を画するものにしていることはまず間違いない。システム的にはオーソドックスだが、そのぶんストーリーに力が入っており“純愛”が好きな人はきっと楽しめる。

マリオネットカンパニー

●関連ページは60ページ

心をもったアンドロイド少女“マリオネット”を人間に近づけようとする青年の、悪戦苦闘の日々を描いたアドベンチャーゲーム。

マリオネットを人間に近づける方法は2種類。1つは会話をすることにより、精神面を成長させる方法。もう1つは、マリオネット技師見習いという主人公の腕を活かし、身体のパーツをより人間に近いものに交換していくという方法だ。マリオネットを自由にカスタマイズすることで、自分好みの女の子にしてしまうこともできる!

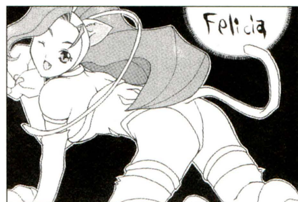
最初は機械的な応対しかできなかったマリオネットが、だんだん人間らしく育っていく姿は感涙もの。愛を注げば注ぐほど、マリオネットはそれに応えてくれるぞ。

げーむじん画廊

「げーむじん4月号」以降に送られてきたモノクロイラストを厳選して大公開！　一見さん、常連さんも、今後ともよろしく！



↑（埼玉県・アオカビ）。こんな転び方する子がいたらたまりませんなあ。



↑（青森県・丸堀彩文）。これまたかわいいフェリシア。甘え上手なんだろうか？



↑（千葉県・千葉敦）。キリッとした表情がかっこいいね。



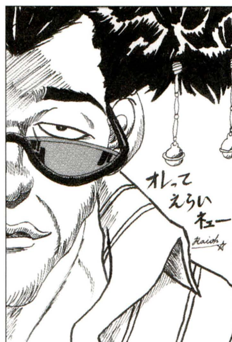
↑「ボヤの音楽CDを探索中に半額になっているのを発見。ラッキー（埼玉県・卍缶）」



↑「キン肉マンフィギュアほしい」（神奈川県・謎の飲料水ネーポン）。



↑（栃木県・武藤広幸）。悩殺ポーズにノックアウト……。



↑（東京都・雷皇）。アレッシーとはまた渋い！



↑「『げーむじん』発売日にきちんと出して～（千葉県・唐川遊人）」



↑「シャルロットは私のカリスマ（青森県・天馬いさご）」



↑（千葉県・神来せあ）。またサクラに会いたいね。



↑（神奈川県・万華鏡）。FF人気は凄い。今後ますます期待だね！



↑「めぐみちゃんは"夏"のイメージが強いですね（福岡県・GO）」



↑（静岡県・大江戸殿下）。佐々木先生、藤浪先生も大喜びでしたよ。



↑（埼玉県・海原いるか）。大怪獣わらび一現る！　東宝映画みたい。



↑「オペラ座は感動モノです！（新潟県・あまがえる）」



↑「やっとプレステ買いました（静岡県・篠北りな）」



↑「まだFF8をやってません（山口県・木ノ上結実）」



↑「みおちゃんが一番キレててイカしてると思う。かなりツボ（青森県・天馬いさご）」



↑「『ブラックマトリクス』のドジナ（東京都・雛姫）」



↑「アニメが終わった（涙）。（北海道・T・SATO）」



↑（卯月ハルカ姫）。ドラえもんの目が、イイ感じ。

■当コーナーでは、皆様からのイラスト＆おたよりを募集しております。官製ハガキか封書で、必ず住所・氏名(PN)を書いて送ってください。
■なお、げーむじんPARTNERホームページでも、投稿を受け付けております。メールでの応募方法は、画像サイズは640×480ピクセルまで。ファイル形式はJPEGで、メールに添付して送ってください。

■宛先　〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
ティーツー出版
げーむじんPARTNER
おハガキ係
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/

げーむじんPARTNERは、あなたからのお便り、イラストを待っています！

PRESENT

リニューアルしたげーむじんPARTNER、
気に入ってもらえましたか？
レアなグッズを用意したので、プレゼントも応募よろしくね！

応募の決まり……………………………………
巻末のアンケートハガキにほしいプレゼント番号を１つと、必要事項、アンケートの答えを書いてお送りください。抽選のうえ、当選者を決定し、10月3日発売の秋号で発表いたします。
締め切りは８月末日消印有効です。

巻末のアンケートハガキで応募してね！

❶ Lの季節ボールペン
■提供／トンキンハウス



10名

❷ Lの季節限定トレカ（TGS'99春で配布）
■提供／トンキンハウス



4名

❸ Little Lovers SHE SO GAME ボールペン
■提供／NTT出版



10名

❹ '98サクラ大戦ポスター（三鷹市役所水道部制作）
■提供／レッド・カンパニー



3名

❺ CHOCOサイン色紙
■提供／エスコット



1名

❻ 逮捕しちゃうぞSpecial宣伝用ポスター
■提供／バンダイビジュアル



5名

❼ マリオネットカンパニー販促用ポスター
■提供／マイクロキャビン



10名

❽ 輝く季節へ　デスクマット／卓上時計 販促用ミニポップ／クリアファイル 体験版
■提供／キッド

5名

5種類の賞品をセットで





❾ PIXY GARDEN トレカ&クリアファイル
■提供／エスコット





2種類の賞品をセットで

5名

コダワリ画伯いらっしゃい!!

第1回 八神ひろき Hiroki Yagami

コダワリ作家の怒涛のトーク。第1回はザ・フェチマンガ家の八神さんです。

――今回、八神さんのキャラがゲームになったわけですが、感想はどうですか？

八神：不思議なもので、ゲームになってみると、自分で作ったキャラであるのに、もう自分のものではなくなっているんです。自分で性格設定など作らなかったからだと思いますけど、プレイしてみて、すごく楽しめました。

――八神さんといえば、女性の体のラインにこだわったフェチなマンガ家として認識されていますが、いつ頃から、こだわりはじめたのですか？

八神：他のマンガ家さんが描く女性のラインに不満があったのでしょうね。かなり前から僕だけの線を描きたかったんです。同じような絵があったら、たぶん描いてなかったでしょうね。

――具体的にはどんな部分にこだわりが？

八神：顔でいえば、鋭角的なあごのラインが重要です。小さな顔にシャープなあごの線、それに、とがったハイヒールを履かせると、全体の線としてキリッと締まるんですね。シャープなあごとハイヒール、柔らかなボディラインのバランスが好きなんです。

――八神さんのキャラって、ハイヒールをよく履いていますね？

八神：ハイヒールって想像力が働くんです。どんな女性が履くんだろうと考えると、ドキドキしますから。

――制服にもやたらこだわっていませんか？

八神：そうですね、やっぱり。主人公の神薗史華が着ているオーソドックスな制服がいいですね。紺色のスーツに、襟なしの白いブラウス、それにリボンをつけて完璧。紺は、幼稚園の時、好きだった保母さんが履いていたスカートの色なんです。

――その思い出がトラウマとなって……。

八神：よく憶えていますよ。紺って清楚を絵に描いたような色じゃないですか。女性に神聖なイメージを重ねているんでしょうね。

――八神さんのキャラは、背筋がピンッとしているのも特徴的ですが？

八神：人間として絶対必要です。でも、居そうにない理想のキャラを描いてるのかな。

――胸も強調されていますよね？

八神：実は、僕はすべてをリアルに描こうと思っているのですが、胸に限っては、リアルに描いてしまうと写真に負けてしまうんです。だから、デフォルメするしかないと。特別、胸に興味があるわけではないんですよ。それよりも、女の子の指先の反り具合やふくらはぎなど、人が注目しないところのディテールにこそこだわっています。太ももとふくらはぎが合わさったときの微妙な弾力性なんか表現したいんですよ。

――それもかわいい女性を描きたいがためだと？

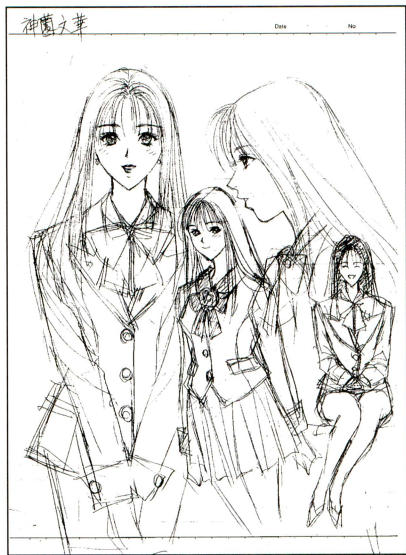
八神：そうですね。この作品は女の子の性格などほっといて、観賞用にベストな女の子を描いてます。ゲームでも線へのこだわりは表現できてますので、一度プレイしてほしいですね。

八神ひろきのGAME-TASTE
胸さわぎの予感

■PS ■講談社 ■発売中



八神ひろきが描く美しいキャラが魅力の恋愛SLG。恋の駆け引きとドキドキ感をたっぷり堪能しよう。





八神氏のキャララフスケッチ。あごのラインに注目！

げーむじんPARTNER '99年 夏号 読者アンケート

巻末のアンケートハガキの表に住所・氏名・年齢などを明記し、P35、P78、P80より希望するプレゼントの番号を1つお書きください。
裏面には、アンケートのすべての回答を記入して、50円切手を貼って投函ください。

●リスト：夏号の記事

① 表紙
② 大特集：Little Lovers SHE SO GAME
③ 連載：桑島法子のNo Surprises
④ 連載：藤島康介のスキスキ！ゲームメカ To Heart マルチ
⑤ 新作：逮捕しちゃうぞ
⑥ 新作：ワールド ツアー コンダクター
⑦ 新作：Lの季節
⑧ 新作：PIXY GARDEN
⑨ 新作：Memories Off
⑩ 設定集：マリオネットカンパニー
⑪ 新作：任天慕情
⑫ コミック：わらびー
⑬ 連載：近藤敏信の㊙げーむ雑草ノート
⑭ 連載：げーむねこPARTNER
⑮ 連載：秘密探偵あんちゃん'S
⑯ 読者ページ：イラスト画廊
⑰ 読者プレゼント
⑱ 連載：コダワリ画伯いらっしゃい！

① 今号でよかった記事の番号をリストから3つ選んでください。

② 今号でつまらなかった記事の番号をリストから3つ選んでください。

③ あなたが所有しているゲーム機を以下の中から選んですべて記入してください。
1.プレイステーション 2.ドリームキャスト 3.セガサターン 4.NINTENDO64 5.スーパーファミコン 6.ゲームボーイ 7.その他

④ よく読むゲーム誌やアニメ誌は何ですか？ 以下の番号から3つ選んでください。
1.ファミ通 2.ザ・プレイステーション 3.電撃プレイステーション 4.プレイステーションマガジン 5.ハイパープレイステーション 6.電撃Dreamcast 7.Dreamcast PRESS 8.ドリームキャストファン 9.じゅげむ 10.電撃G'Sマガジン 11.電撃アニメーションマガジン 12.ニュータイプ 13.アニメージュ 14.AX(エーエックス) 15.その他

⑤ 今興味のある分野は何ですか？
1.ゲーム全般 2.美少女ゲーム 3.アニメ全般 4.美少女アニメ 5.キャラクターグッズ 6.声優 7.美少女フィギュア 8.その他

⑥ インタビューしてほしいキャラクターデザイナーをお書きください。

⑦ 好きなゲームのキャラクターを3人お書きください。

⑧ 今注目しているゲームをお書きください。

⑨ 設定集を載せてほしいゲームをお書きください。

⑩ 大特集で取り上げてほしいゲーム、またはキャラクターをお書きください。

⑪ 今号の表紙について当てはまるものをお選びください。
1.とてもよい 2.普通 3.よくない

⑫ 本誌の定価についてあてはまるものをお選びください。
1.高い 2.ちょうどいい 3.安い

⑬ 本誌に対するご感想、ご意見をお書きください。

…ご協力ありがとうございました…

アンケートの締め切りは**8月末日**消印有効、発表は**10月3日発売**の『**げーむじんPARTNER '99年秋号**』で行います！

げーむじん PARTNER

1999.August
vol.9

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE
げーむじんパートナー



CONTENTS

表紙イラストテレカ100名にプレゼント！
毎回恒例のリベッタテレカを100名の方に！　応募方法はアンケートハガキの賞品欄に「テレカ」と書いて、必要事項をご記入のうえ、切手を貼ってお送りください。締切は8月末日（消印有効）。発表は10月3日発売の秋号です。

機種の略称
- ●PS→プレイステーション　●DC→ドリームキャスト
- ●SS→セガサターン　●N64→NINTENDO 64
- ●NP→NINTENDO POWER　●GB→ゲームボーイ

げーむじんPARTNER秋号は10月3日発売！

STAFF LIST

●発行人	高橋　恭
●編集長	木村　晃
●AD	田村宏（海月デザイン）
●編集／ライター	スタジオ・ハード（齋木美香、渡部晋一、山田展寛、大門弘樹、高村泰稔）大塚訓章、海老名真一
●ライター	藤田よしのり
●デザイナー	田村宏（海月デザイン）福原宏美（Codex）
●カメラ	片山よしお PLUS ONE
●スーパーバイザー	池山一二
●製版所	株式会社エコープロセス
●印刷所	株式会社飛来社

編集後記

■『メイドさん急募』18歳以下の女性の方で、住み込みで働ける方。家事はできなくてもかまいません。大事なのは優しくて華奢で可愛くて、いつもは明るく振る舞っているが、時々影のある(以下略)。我こそはという方は「げーむじん編集部　メイドさん係」まで。ちなみに私を呼ぶときは"お兄ちゃん"でお願いします。(VEー)

■いくら仕事が忙しくても、遊ぶときは遊びますぜ。あぁ～、楽しかった浜松のがんのすけくん（岩男潤子さん）ライブ（笑）。当日は、美味しい歌声と"Kimochi"をありがとう！　さて次は、目前まで迫ったB'zの東京ドーム＆横浜国際総合競技場ライブ。アルバム買って準備を整え、完全燃焼でGOGO！だ。うきぃぃぃ～。(保)

■最近のワタクシ的大ヒットゲームは、エニックスさんの『せがれいじり』。「1リットルきょうそうです」「ほうかごがじめんにうまれた」「でんせつのおにごっこ」などなど、理不尽ギャグムービー連発の内容に、大爆笑＆のーみそパニックの日々が続いております。「刺激的なゲームが少ない!!」とお嘆きの御仁はお試しあれ。(山)

■東京に来て早3ヵ月。某先輩の鶴の一声により、あんちゃんず1号なるあだ名が定着してしまった今日この頃。寂しがり屋の俺の心を満たしてくれるのは加入したてのCS放送だったりする。でも「IQバトル20世紀」は渋すぎ。あんな淡々としたクイズ番組が未だかつてあっただろうか。というわけでこれからもヨロシクゥ！（だ）

■6月号を休んでご迷惑をかけました。げーむじんPARTNERは、今後、この路線でブっ飛ばしますからよろしく。さて、本誌と平行してHPも新装しました。俺、毎日、日記を書いてます。日記なんて中学生の時、坂田美子（実名）と交換日記して以来だな。1年半続いた俺の純情……なんてことはさておき、大丈夫かな俺。心配だぞ俺。人生崖っぷちな俺を励ましたいキミ、読むのだ！（キムラ）

■価格については、すべて税別で表記してあります。



恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

1 6 4 − 0 0 1 2

東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
『げーむじんPARTNER』
'99夏号アンケート係

フリガナ		性別	年齢	ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡			
TEL	( ) −			

ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください

賞品欄	P35、78、80のプレゼントからほしいものを1つ記入してください	



①	②
③	④

⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩

⑪	⑫

⑬ [感想]

ご協力ありがとうございました







陽（ひかり）と陰（かげ）の

青春文学 ジュヴナイル

連続怪奇事件に揺れ動く東京。
平穏であったはずの真神学園にひとりの転校生が現れた。
彼によって同級生たちは《力》にめざめていく。
東京（このまち）を、そしてもっと大切な何かを護るために。

真神學園



東京魔人學園剣風帖

好評発売中



東京魔人學園剣風帖
学園《伝奇》アドベンチャーSLG
2枚組 標準価格:5,800円(税抜)





キャラクターデザイン:小林美智

東京魔人學園朧綺譚



とうきょうまじんがくえんおぼろきたん
東京魔人學園朧綺譚
好評発売中
標準価格:3,800円(税抜)

一部のモードを遊ぶには『東京魔人学園剣風帖』のセーブデータが必要です。また【第零話】のクリアデータで引き続き『剣風帖』を遊べます。

サブキャラのあらたな魅力がわかる【外伝】全5話、主人公の過去があかされる【第零話】、さらに厳しい鍛練の場【真・旧校舎】、全キャラ追加エンディング【桜之杜】など『東京魔人学園剣風帖』を200%あそべるスペシャルディスク。







アスミック・エース エンタテインメント株式会社 ソフトウェア事業部 〒113-8405 東京都文京区本郷5-24-5 TEL.03-3817-8055(月～金 10:00～17:00)

PlayStation

Little Lovers
SHESOGAME
KURUMI, SAYURI, AYA, YURIKA, YUKIE, NANA, Let's enjoy schooldays.
It will be forever, when I fall in love with you.
リトルラバーズ シーソーゲーム

かけがえのない
6つのストーリー
思いっきり笑って下さい……
そして、泣いて下さい……

イラストレーション：近永早苗



●EPISODE I 神藤ゆりか「僕と彼女と週末に」●EPISODE II 桜井ゆきえ「夏草の誘い」
●EPISODE III 荻原なな「あの歌が思い出せない」●EPISODE IV 冬月あや「失くした1/2」
●EPISODE V 松浦くるみ「ひまわり」●EPISODE VI 日向さゆり「四月の風」

アドベンチャーゲーム６本分の重厚なシナリオと、ボードゲームの軽妙な駆け引きをあわせ持つ
それが新しい風「高校生活テーブルトークRPG」なのです。

高校生活テーブルトークRPG
リトルラバーズ シーソーゲーム

8月発売予定／予価6,800円（税別）／CD-ROM2枚組／マルチタップ対応（最大４人まで）

初回特典：携帯着メロコマンド付キャラクターカード 着メロは各キャラクターのテーマ曲

●秋葉原で「発売直前イベント」開催！ シーソーゲームの豪華声優陣も出演予定。
詳しい日時・場所などは、リトルラバーズホームページ（下記に記載）でも公開しますので、是非ご覧下さい。

関連CD（発売元：ビクターエンタテインメント株式会社）

●オープニングテーマ「こんなに君はあったかいんだね」
定価：1,155円（税込） 歌：LITTLE WINGS
吉田古奈美（日向さゆり）／菅原祥子（冬月あや）／笹本優子（松浦くるみ）
作詞：まつざきゆうこ／作曲：浅見昂生／編曲：棚橋信仁

●エンディングテーマ「忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～」
定価：1,155円（税込） 歌：高橋美佳子（日向ゆき） 作詞・作曲：沢田聖子／編曲：棚橋信仁

●12cmピクチャー CD全６点「Little Love Letters」
定価：各1,575円（税込） ■冬月あや（菅原祥子）／神藤ゆりか（矢島晶子）／桜井ゆきえ（川澄綾子）
松浦くるみ（笹本優子）／荻原なな（小西寛子）／日向さゆり（吉田古奈美）

Windows ® 版
■「リトルラバーズセカンド～ゆい～」8,800円（税別）（for Windows ® 95/98）■「リトルラバーズ」プログラムCD：8,800円（税別）（for Windows ® 95）
キャラクターCD（くるみ・さゆり・あや）各2,500円（税別）■「リトルラバーズ プライベートパック」（くるみ・さゆり・あや）各3,800円（税別）
■「リトルラバーズ イラスト集」 2,200円（税別）

NTT出版株式会社 〒153-8928東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー11F TEL：03-5434-1010 ●リトルラバーズシーソーゲームホームページ http://www.nttpub.co.jp/LL/ ●リトルラバーズ公式ホームページ http://www.nikkeivi.co.jp/LL/

げーむじんPARTNER SUMMER 1999 Vol.9
平成11年8月1日発行（年4回1日発行） 第2巻第3号通巻9号
発行・発売 （株）ティー・ツー出版 発行人 高橋 恭／編集人 木村 晃
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 （編集部）03-3370-9672 （営業部）03-3370-3061
定価1200円 本体1143円



T1113361081201 雑誌コード13361－8